
N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576,FT
II. ÉVFOLYAM 8. SZÁM
1998 AUGUSZTUS
576 KONZOL
AMIT KÍNÁLUNK:
GT 64 • N64
BANJO-KAZOOIE • N64
HEART OF DARKNESS • PSX
COLIN MCRAE RALLY • PSX
KÉSZÜLJ FEL ÉLETED
LEGNAGYOBB BUNYÓJÁRA!
TEKKEN 3 • PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132 TEL: 359-0576

Az akciós áraink kizárólag a hátsó oldalon található akciós szelvénnyel érvényesek!



AKCIÓ!

SONY PSX+1 DUAL SHOCK +DEMO CD 36999,-

PLAYSTATION

	Fogy. ár	Akciós ár
AGENT ARMSTRONG	11990.-	
AGILE WARRIOR	7990.-	
AIR RACE	9990.-	
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	6990.-	
ALUNDRA	13990.-	
ARMORED CORE	13990.-	
AUTO DESTRUCT	11990.-	
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-	
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-	
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-	
BLAM MACHINHEAD	13990.-	
BLAZING DRAGONS	13990.-	
BLOODY ROAR	13990.-	
BOMBERMAN WORLD	HIVJ	
BRAHMA FORCE	13990.-	
BREATH OF FIRE 3	HIVJ	




BUBBLE BOBLE	7990.-
BUGGY	HIVJ
BUSHIDO BLADE	13990.-
BUST A MOVE 2 ARCADE	6990.-
BUST A MOVE 3DX	9990.-
CARDINAL SYN	12990.-
CHILL	13990.-
CIRCUIT BREAKERS	12990.-
COLLIN MC RAE RALLY	13990.-
COLONY WARS	11990.-
COMMAND & CONQUER	9990.-
COOL BORDERS 2	12990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	6990.-
CRASH BANDICOOT 2	13990.-
CROC	11990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CRYPT KILLER	9990.-
CYBERIA	7990.-
DARK FORCES	13990.-
DARK OMEN	13990.-
DARKLIGHT CONFLICT	13990.-




DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DESTRUCTION DERBY 2	6990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD /PLATINUM	7990.-
DISRUPTOR	9990.-
DUKE NUKEM 3D	9990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	HIVJ
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
FADE TO BLACK	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIGHTING FORCE	13990.-
FORMULA 1 97	11990.-
FORMULA KARTS	9990.-
FORSAKEN	13990.-
FROGGER	11990.-
G POLICE	11990.-
GHOST IN THE SHELL	HIVJ




GRAN TURISMO	14990.-
GRAND THEFT AUTO	12990.-
GRID RUNNER	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
INDY 500	12990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	7990.-
ISS SOCCER PRO	7990.-
IZNOGOUD	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
JUMPING FLASH 2	5990.-
KLONOA	12990.-
KULA WORLD	13990.-
LAST REPORT	13990.-
LOST VIKINGS 2	9990.-
LUCKY LUKE	11990.-
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MECHWARRIOR 2	13990.-
MEDIEVIL	HIVJ

MEGAMAN 8	HIVJ
MEGAMAN BATTLE & CHASE	HIVJ
MEN IN BLACK	13990.-
MORRTAL KOMBAT TRILOGY /PL	6990.-
MORTAL KOMBAT 4	HIVJ
MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES	13990.-
MOTO RACER	12990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTOR TOON GRANDPRIX 2	13990.-
MOTORHEAD	12990.-
N2O	HIVJ
NAGANO WINTER OLYMPICS	13990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 98	13990.-
NBA FASTBREAK 98	13990.-
NBA LIVE 98	13990.-
NEED FOR SPEED 2	11990.-
NEED FOR SPEED 3	13990.-
NEWMANHAAS	13990.-
NHL 98	11990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NUCLEAR STRIKE	11990.-
ODDWORLD ABE'S ODDYSEE	13990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
PANDEMONIUM	7990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PEAK PERFORMANCE	11990.-
PERFECT WEAPON	13990.-




PGA TOUR GOLF 98	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POINT BLANK +NAMCO GCON GUN	19990.-
PORSCHE CHALLENGE	6990.-
POWER RANGERS ZERO	12990.-
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PROJECT X 2- NO RELIEF	13990.-
RALLY CROSS	11990.-
RAMPAGE WORLD TOUR	11990.-
RAPID RACER	9990.-
RAYMAN	7990.-
RAYSTORM	11990.-
REBEL ASSAULT II	13990.-
REBOOT	13990.-
RED ALERT	13990.-
RESIDENT EVIL 2	13990.-
RIDGE RACER REVOLUTION	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
SAN FRANCISCO RUSH	HIVJ
SHADOW MASTER	13990.-




SKULLMONKEYS	13990.-
SOVIET STRIKE	7990.-
SPACE JAM	7990.-
SPAWN	13990.-
SPEEDSTER	13990.-
STAR GLADIATORS	9990.-
STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	12990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
SW MASTERS OF TERAS KASHI	13990.-
SWAGMAN	11990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEST DRIVE 4	12990.-
TETRIS PLUS	12990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THUNDERHAWK 2	7990.-
TIME CRISIS	13990.-
TIME CRISIS +NAMCO GCON GUN	21990.-
TOCA TOURING CAR	13990.-
TOMB RAIDER /PLATINUM	7990.-
TOMMY MAKINEN RALLY	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TOTAL NBA 98	12990.-
TRANSPORT TYCOON	7990.-
TREASURES OF THE DEEP	13990.-
V-RALLY	13990.-
VIEWPOINT	9990.-
VIGILLANTE 8	13990.-
VIPER	13990.-
VMX RACING	13990.-
VS	13990.-
WAR GAMES	13990.-
WARCRAFT II	13990.-
WCW NITRO	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT	6990.-
WORLD CUP 98	13990.-
WORLD LEAGUE SOCCER	13990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990,-



NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD 39999,-

NINTENDO 64

A kazetták ára 9990 Ft-tól 16990 Ft-ig

	Fogy. ár	Akciós ár
AEROFIGHTERS ASSAULT	HIVJ	
AEROGAUGE	HIVJ	
BANJO KAZOOIE	HIVJ	
BLAST CORPS	HIVJ	
BOMBERMAN 64	HIVJ	
BUST A MOVE 2	HIVJ	
CHAMELEON TWIST	HIVJ	



CHOPPER ATTACK	HIVJ
CLAY FIGHTER	HIVJ
CRUISIN USA	HIVJ
CRUISIN WORLD	HIVJ
DARK RIFT	HIVJ
DIDY KONG RACING	HIVJ
DOOM 64	HIVJ
DUAL HEROES	HIVJ
DUKE NUKEM 3D	HIVJ
EXTREME G	HIVJ



F1 POLE POSITION	HIVJ
FIFA 64	HIVJ
FIFA 98	HIVJ
FIGHTERS DESTINY	HIVJ
FORSAKEN	HIVJ
GEX 2	HIVJ
GOLDEN EYE	HIVJ
GT 64	HIVJ
HEXEN	HIVJ
INT. SUPERSTAR SOCCER	HIVJ
KILLER INSTINCT GOLD	HIVJ
LAMBORGHINI	HIVJ
LYLAT WARS	HIVJ
MACE	HIVJ
MADDEN FOOTBAL 64	HIVJ

MARIO 64	HIVJ
MARIO KART 64	HIVJ
MISCHIEF MAKERS	HIVJ
MORTAL KOMBAT 4	HIVJ
MORTAL KOMBAT TRILOGY	HIVJ
MORTAL MYTHOLOGIES	HIVJ
MULTI RACING CHAMPIONSHIP	HIVJ



MYSTICAL NINJA	HIVJ
NAGANO OLYMPIC HOCKEY 98	HIVJ
NAGANO WINTER OLYMPICS 98	HIVJ
NBA COURTSIDE	HIVJ
NBA HANGTIME	HIVJ
NBA PRO 98	HIVJ
NHL BREAKAWAY	HIVJ
OFF ROAD CHALLENGE	HIVJ
PAPERBOY	HIVJ
PILOT WINGS 64	HIVJ
QUAKE 64	HIVJ
RAMPAGE WORLD TOUR	HIVJ
ROBOTRON X	HIVJ
SAN FRANCISCO RUSH	HIVJ



SNOWBOARD KIDS	HIVJ
STAR WARS SHADOW OF EMPIRE	HIVJ
TETRISSPHERE	HIVJ
TOP GEAR RALLY	HIVJ
TUROK DINOSAUR HUNTER	HIVJ
WARGODS	HIVJ
WAVE RACE	HIVJ
WAYNE GRETZKY HOCKEY	HIVJ
WCW VS nWo	HIVJ
WETRIX	HIVJ
WORLD CUP 98	HIVJ
WWF WAR ZONE	HIVJ
YOSHI'S STORY	HIVJ

KIEGÉSZÍTŐK

GAME BOY HÁLÓZATI(POCKET)	1999.-
GAME BOY NAGYITÓ+LÁMPA	3999.-
GAME BOY POCKET(7 SZIN)	14999.-
N64 JOYSTICK(EREDETI - 6 SZIN)	9999.-
N64 MEMÓRIA KÁRTYA(7 SZIN)	2999.-
N64 RF KÁBEL	7999.-
N64 RUMBLE PAK	2999.-
N64 RUMBLE FORCE KORMÁNY+PEDÁL	HIVJ





PSX EXTREME PAD(6 SZIN)	4999.-
PSX JOY HOSSZABÍTÓ	1999.-
PSX MEMO KÁRTYA 1MB(11 SZIN)	4999.-

NES ACTION REPLAY	5999.-
SNES 6 JÁTÉKOS TRIBAL ADAPTER	3999.-
SNES ACTION REPLAY V2.0	9999.-
SNES JOY (EREDETI)	4999.-
SNES TOPFIGHTER JOY	9999.-
PSX 4-ES JOY ELOSZTÓ	11999.-





PSX ÖSSZEKÖTÖ KÁBEL	1999.-
PSX REAL ARCADE GUN	HIVJ
PSX RF KÁBEL	6999.-
PSX SCORPION GUN	9999.-
PSX RUMBLE FORCE KORMÁNY+PEDÁL	HIVJ
SEGA MASTER SYSTEM - GAME GEAR KONVERTER	3999.-
SEGA MD ACTION REPLAY V2.0	9999.-
SEGA SATURN ENFORCER GUN	9999.-
SEGA SATURN RUMBLE FORCE KORMÁNY+PEDÁL	HIVJ

PSX ARCADE STICK	11999.-
PSX DUAL SHOCK (4 SZIN)	7999.-
PSX DUAL SHOCK (SONY)	11999.-
PSX EGÉR	HÍVJ!-





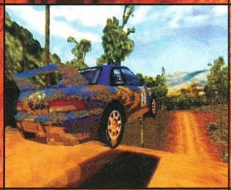
SATURN CD-K

	Fogy. ár	Akciós ár
BLACK FIRE	13990.-	7990.-
CRIME WAVE	13990.-	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	7990.-	
EARTH WORM JIM 2	7990.-	
FIFA 97	13990.-	7990.-
GOLDEN AXE THE DUEL	7990.-	
KEIO 2 FLYING SQUADRON	13990.-	7990.-
NEED FOR SPEED	13990.-	7990.-
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP	13990.-	7990.-
SHINOBI X	9990.-	7990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	13990.-	7990.-
VIRTUA RACING	7990.-	
VIRTUAL OPEN TENNIS	7990.-	
WRESTLE MANIA ARCADE	7990.-	

AKCIÓ! 7990 FT/DB

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!

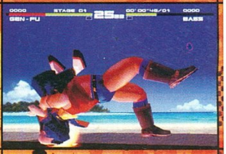
TARTALOM



Colin McRae



Banjo-Kazooie



Dead or Alive



Heart of Darkness



Tekken 3



Alundra

...adványban megjelent szöveges ...illusztrációs anyagok ...milyen módon való újra felhasz...ása csak a kiadó engedélyével ...etséges. ISSN 1417-9296
...más: Zrínyi Nyomda Budapest
...2529/08-66-22)
...tulajdonos: Balogh Zsolt
...zerkesztő: Martin
...terv: Molnár Dénes
...Kovács Ildi
...mdai előkészítés:
...narosi Renáta
...ilágítás: Recent Kft.
...dja a Comgame Kft.,
...7 Budapest,
...gely Gy. utca 17.
...élcím: 1389 Budapest,
... 132.
...eszti a Hírker Rt,
...Rt és alternatív
...esztők
...izethető: 576 KByte
...ngame Kft.),
...9 Budapest,
... 132.
...ail: 576kb@irisz.hu
...lap:
...ken 3

aktuális 08

Phűűűűűű, ki a fene fűtött be ennyire? Azonnal tessék kidobni ezt az őrült kazánfelelőst! Habár nem tudom, hogy a megjelenés napján is tombol-e még a kánikula, de most annyira bika meleg van, hogy alig van kedvem bekapcsolni a PlayStationt. Habár....amióta megérkezett a Squaresoft szeretetcsomagja – benne a Final Fantasy 8 rövid videoklippjével és a Final Fantasy Tactics játékkal –, szóval azóta más színben látom a világot. Rögtön meg is született az ötlet: elindítok egy új rovatot, melyben kizárólag NTSC-s játékokkal fogok foglalkozni. Van ugyanis egy tonna olyan anyag, amely csak Japánban vagy az USA-ban jön ki, így az európai játékos szinte sansztalan hozzájutni. Vagy csak hónapok múlva...

Gondolom észrevettétek, hogy a belső forma apróbb változtatásokon ment keresztül, beizzítottuk CSEVEGŐ vonalunkat is, melynek végén ezúttal Dr. Bagó Péter válaszol a fiatalok szűnni nem akaró kérdés-áradatára.

Nyereményjátékunkra pontosan egy tonna megfejtés érkezett (néha azt hittem, hogy csak én olvasom a Konzolt), tehát a hónap utolsó napján sorsolunk. A nyertesek neveit a szeptemberi számunkban találjátok majd meg, amely terveink szerint szeptember 23.-án jelenik meg. E havi slágereinket a tartalomban kiemelve láthatjátok, a gyengébbek kedvéért. Csirió...

Martin

576 KONZOL
A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

Az eddig megjelent számokat még nem késő megrendelni!

Comgame "576" Kft 1389 Budapest, Postafiók 132.



01



02



03



04



05



06



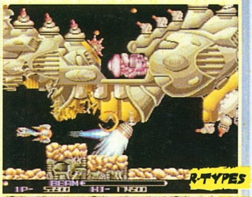
07

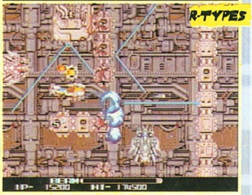
Ha megrendeled az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük! Na ez így már elég kedvező, nem?

HÍREK playstation

R-TYPES

Az R-Type kétség kívül a játéktörténelem egyik leghíresebb, korszakalkotónak és úttörőnek számító, immár klasszikus lövöldözős játéka. a Virgin most arra készül, hogy edy "dupla csomagban" (de egy diszken) kihozza a játék 1-2. epizódjait, hogy a fiatalabb játékosok is megismerkedhessenek vele. Szeptemberig kell csak várni, és már irthatjuk is a Bydo birodalom szörnyeit!





MOTO RACER 2

Újságunkkal egyidőben érkezik meg a boltokba az Electronis Arts sikeres motorversenyének folytatása. A játék újdonsága a pályaszerkesztő és a két játékos (osztott képernyős) üzemmód lesz. Motorozhatunk esőben, hóban és tornádóban is.

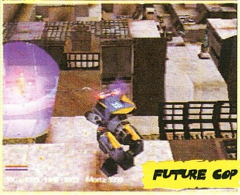




FUTURE COP: L.A.P.D. 2100AD

Szeptember közepére ígéri az Electronic Arts futurisztikus rendőrjátékát. Az 1-2 személy által játszható, analóg irányítót támogató anyag az új része a "Strike" sorozatnak (Future Strike)!! A játékban egy lépegetőt irányítunk, amely képes átalakulásokra is, plusz több mint 30 féle fegyver áll a rendelkezésünkre. Újdonság ugye a 2 Player mód, ahol egymással és egymás ellen is küzdhetünk. A történet Los Angeleben játszódik, változó körülmények között, valós idős fényeffektek ábrázolásával. A küldetésed: Szolgálj, védj, és maradj életben!





SPYRO THE DRAGON

Már itt van szerkesztőségünkben az új 3D-s szupersztár játék, a Spyro! A Sony még karácsony előtt piacra akarja dobni az anyagot, amely (ha hisztek nekem) SOKKAL jobban néz ki, mint a Croc. Teljesen jól játszható, nagyon aranyos és ami a lényeg, hatalmas méretű. Ezen a programon ismét elrágódhatnak egy jó ideig a mászkálós stílus szerelmesei.





BRIGANDINE

A karácsonyi piacra szánja az Atlus új stratégiai-háborús játékát. A Brigandine azoknak készül, akik szeretik a klasszikus, fordulós rendszerben működő harci játékokat. A misztikus világban játszódó sztoriban hadvezérek küzdenek egymás ellen, hatalmas hadseregeket vezetve. Mint az a képekből is kiderül, a program szörnyekben is bővelkedni fog.





SHAO LIN

A leginkább verekedős játékairól ismert THQ tovább folytatja bevált szokását – most egy Shao Lin környezetben játszódó anyagon dolgoznak. A stuff érdekessége az lesz, hogy akár három ember is nyomhatja egyszerre, de mehetünk öt gépi ellenfél ellen is (minden jel arra mutat, hogy ez lesz az új trend!). Az játék valószínűleg novemberben érkezik meg



T'AI FU

Ebben a játékban minden az állatokról szól. Te egy tigris vagy, T'ai, a Tigris klán utolsó sarja. Az a feladatod, hogy megtaláld és legyőzd a Sárkánymestert, s így állítsd helyre az univerzum békéjét. Ha legyőzöl egy másik állatot (leopárd, majom, stb.), megtanulod annak küzdőstílusát. Tárgyakat vehetsz fel, 20 pályát kell bejárnod, 5 főellenséggel. A játék nem biztos, hogy még az idén megérkezik hozzánk.





O.D.T.

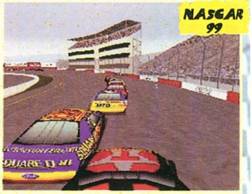
A Psygnosis még emlékszik a régi szép időkre, amikor például az Another World is debütált. Azóta sok hasonló 3D-s játék is napvilágot látott, de valahogy egyik sem hozozz olyan nagy újításokat, mint az AW ("egykaptafa" effektus). Éppen azért a cég úgy döntött, egy hatalmas és teljesen realisztikus világot készít. A játékban négy szereplő közül választhatsz (katona, csaj harcos, vándor zsoldos, varázsló), és egy misztikus gyöngyöt kell megkeresned. A körülötted levő világ óriási, totálisan interaktív, élettel teli. A négy karakter négy különböző játékstílust takar, logikai feladatokkal és sok-sok harccal. Persze mindez klasszikus poligonokkal ábrázolva. Jövőre.





NASCAR 99

Szeptember végén, október elején érkezik meg az új Nascar játék. Az Electronis Arts megpróbálja kiköszörülni az előző epizóddal hírnevén ejtett csorbát, és legalább akkora siker akarnak majd elérni, mint amilyen a Codemasters TOCA-ja volt. Vajon sikerül majd nekik...?



OMIKRON

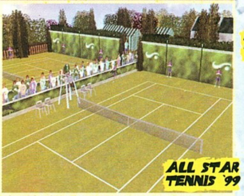
Egy ismeretlen francia csapat készíti ezt a akció-kaland játékot. A 3D-s anyag a Blade Runner és a Tomb Raider keveréke, a sztori és a játszhatóság tekintetében. A játék hatalmas, a történet izgalmas. Végtelen helyszínek, utcák, sok-sok felfedezés, mászkálás, közlekedési eszközök. És ami a legérdekesebb: reinkarnáció! Ha meghalsz, visszatérhetsz egy másik férfi, egy nőd, de egy gyermek(!) testében is. Állítólag novemberben.





ALL STAR TENNIS '99

Az UbiSoft gondozásában készül az első igazi N64 tenisz játék. Még annyira kezdet stádiumban van a dolog, hogy nem is tudtak olyan képet küldeni, amin karakterek is vannak (de azért a pályák kidolgozottságából már lehet sejteni valamit). A játék tartalmazza az összes nagy játékost és helyszínt. A megjelenés talán már decemberben várható.





TONIC TROUBLE

A hetekben várható a legőrültebb N64-es játék, a Tonic Trouble, még mindig az UbiSoft végőszárnyai alatt. A játék erőssége a párját ritkító stílusú képregény-grafika (szürreális stílusban), a real-time animáció, és a szuper zene. A főszereplő Ed, akivel egy elképzelhetetlen világban kell (többek között) logikai feladatokat megoldani.





HYPE - THE TIME QUEST

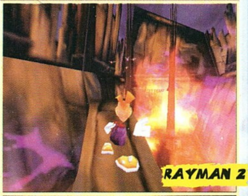
Alig akartam hinni a szememnek, amikor megláttam ezt az UbiSoft újdonságot! A főszereplői ugyanis azok a Playmobil figurák, akik a legjobb barátaim voltak gyermekkoromban. Nos, ebben a szupi kis játékban egy katonát irányítunk, teljesen egy Playmobil világban. Ötven különböző karakterrel beszélhetünk, emberünk ugrik, fut, varázsol és még a sárkányok hátán is lovagol. A grafika ígéretes, és nosztalgikus szempontból mindenképpen kellemes esemény lesz ez a stuff. Karácsonykor





RAYMAN 2

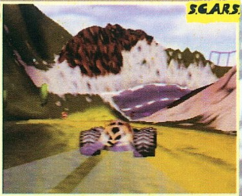
Rayman újra száguld – novembertől mindenesetre a Nintendo 64 tulajdonosok nagy örömére. A játéktörténelem egyik legjópofább karakterének új kalandjait először N64-re adják ki, méghozzá teljed 3D-s formában. Raymannek 10 térképet kell felfedeznie (plusz néhány rejtettet), megszámlálhatatlan mozgást tud, és a Robot Kalózok ellen küzd! Ő ugyan kiszabadul fogságukból, de még meg kell mentenie barátait is, azonkívül néhány fontos cuccot is meg kell találnia. A képeket elnézve ez a játék nyugodtan pályázhat a legszebb N64-es anyag címre, és reméljük, hogy a játszhatósággal és a hosszúsággal sem lesz baj. A Banjo-Kazooie-t ugyanis nehéz lesz megverni!





S.C.A.R.S.

Időszámításunk után 3000-ben járunk. A Földet már nem emberek irányítják, hanem kilenc intelligens szuperszámítógép. A kilenc masina magáévá tesz olyan emberi tulajdonságokat, mint a félelem, a gyűlölet, a boldogság és az unalom. És ezek a gépek unják a semmittevést, tehát egy új játékot eszelnek ki, melyben bika gépek versenyeznek egymás ellen, gyilkos fegyverekkel felszerelve. Útálnak unatkozni, gyűlölnek veszíteni és boldogok, ha nyernek (akárcsak az emberek). Nyolc pályán száguldhatunk, kilenc kocsi közül választva. Természetesen egyszerre négyen is nyomulhatunk, tucatnyi halálos fegyver közül választva. A megjelenés októberre várható.





GLOVER

A Hasbro Interactive első N64-es címe egy 3D-s kalandjáték lesz, amely hét különböző világban játszódik (és a Mario-hoz állítólag nagyon hasonlít). Egy kesztyűt irányítunk, amely golyóvá változott kristályokat varázsol vissza, hogy azokkal helyreállítson egy mágikus kastélyt. A progi állítólag még az idén kijön, habár ha hinni lehet az E3-as híradásoknak, az irányítással még vannak problémák. A cég azt mondja, hogy ez csak a kameraállások miatt van, melyeket még nem fejeztek be.





WILD METAL COUNTRY

A Gremlin-DMA Design produkciójában készül ez a multiplayer tankos játék. A sztori szerint három bolygó csatázik egymással, rengeteg különböző tankot (még II. Világháborúsok is vannak közöttük) felvonultatva. Egy csomó féle fegyvert használhatunk, miközben macska-egér harcot vívunk a 3D-s területeken. A progi N64-es verziója a PC-t fogja követni, talán a jövő év elején.

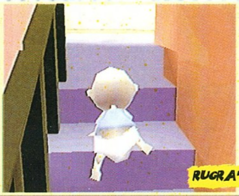




RUGRATS

Hát nézzétek meg ezt az édes kis pofát – ő a főszereplője a Rugrats című játéknak, melyet egy ismeretlen floridai csapat kódol. A progi egy nagyon sikeres, nálunk még nem vetített amerikai TV sorozat alapján készül. A kiadó a THQ lesz, de a N64 verzió megjelentetését csak 1999-re tervezik (előbb jön a PlayStation és a GameBoy). A történetben egy csecsemőt irányítunk, mindent az ő szemszögéből látunk.





JEST

Mostanság várható az Ocean érdekes mászkálós-kalandjátéka. A Jestben egy olyan "humoros" világban bolyongunk, ahol ellenfeleink a cirkuszokból ismert vicces fickók (bohócok, zsonglőrök, varázslók) lesznek. Az a feladat, hogy legyőzzük a legfőbb gonoszt, aki mostanában folyamatosan ócska tréfákat űz az emberekkel, és mi legyünk a legfőbb mulattató, a Jester! A Jest világában kisebb mikro-világok vannak – ezek lehetnek hófödte hegységek, de elátkozott szellemkastélyok is. A játék első demoját az E3-on lehetett látni (hősünk éppen Chichagoban mászkál, az eső zuhog – nagyon atmoszférikus). A játék minden jelek szerint a karácsonyi piacra jön majd ki.





GAMEBOY POCKET KAMERA + PRINTER

Végre nálunk is kapható a Nintendo legújabb találmánya, a kissé borsos árú, de mindenképpen egyedi Kamera. Nos, volt alkalmunk tesztelni ezt a kis kütyüt, és elég érdekes dolgokat műveltünk vele. A lényeg tehát az, hogy a kamerát (amely egy "golflabából" áll) beleillesztjük a kazettanyílásba. Ezután bekapcsoljuk a rendszert, és a labda lencséjét a fotózni kívánt helyre irányítjuk (a képernyőn, vagy Super GameBoy esetén a TV-n látjuk a képet), majd csinálunk egy képet. Képeinket tetszés szerint rendezhetjük, gyűjhetjük és tárolhatjuk (ez a fotóalbum). De akár át is rajzolhatjuk! Van ugyanis a programban egy rajzoló-szerkesztő funkció is, amellyel különböző mókás effekteket vihetünk a képre. Lehetőség van a képek animálására is, sőt sorozatok esetében egész szép kis animációkat kreálhatunk. Aztán (ha például egy arcképet kivágunk) be is illeszthetünk képrészleteket két különféle játékba is, így mondjuk a saját fejünkre lődözhetünk egy kis űrhajóval. Ha megvesszük a printert is, akkor pedig mindent kinyomtathatunk (két GB linkelésével akár egész alakos képeket is!)



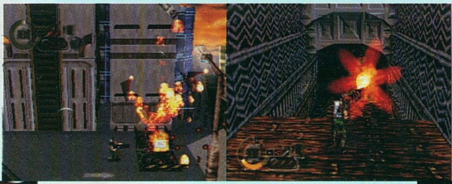
KONAMI E3 ÚJDONSÁGOK



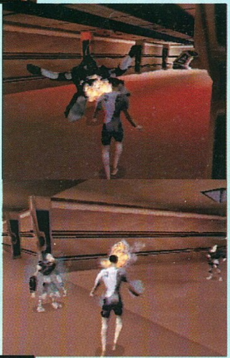
KONAMI játékokkal rendszeresen találkozhattok az 576 Konzol lapjain, akár teszt, hír vagy előzetes formájában is. Nem hiába, hiszen ez a cég mindig kirukkol valami elképesztő sikerjátékkal.Az atlantai E3 kiállítás egyik legizgalmasabb standja volt a Konamié, ahol mind a Nintendo 46, mind a PlayStation tulajdonosok megtekinthették a cég eljövendő újdonságait. Mivel a Hírekben már találkozhattatok készülőfélben levő Konami stuffokkal, ezért most csak olyan játékokról írok, melyekről eddig még nem esett szó. Illusztrációként pedig (nem tudtam megállni) Metal Gear Solid képeket használtam (remélem csípitek őket).

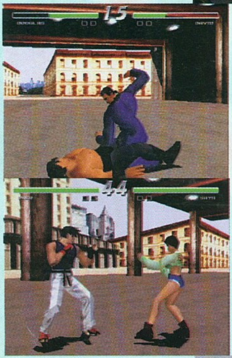


C – The Contra Adventure
Talán többen emlékeztek még arra a fantasztikus lövöldözős játékra 1987-ből, melynek Contra volt a neve. Nos, még az ősszel megjelenik a klasszikus játék új feldolgozása, melyben most már 3D-ben írthatjuk az idegeneket. PlayStationre.



Survivor
Alig van Nintendo 64-re jó akció/kalandjáték, de talán a Survivor majd az lesz. A játék sci-fi témájú, egy furcsa genetikusan "megtervezett" karaktert irányítunk, akivel meg kell szöknünk egy lezuhant idegen űrhajóról. Nintendo 64-re.





Kensei – Scared Fist
Játéktermi minőségű verekedős anyagnak hirdetik a Kenseit. Állítólag ez lesz az első igazán simán és életszerűen mozgó játék Nintendo 64-re. Érdekes funkció, hogy a CPU megfigyeli majd a játékos küzdőstílusát, és aszerint alakítja ki taktikáját. Nintendo 64.



G-Shock
Úgy látszik, divat lett mostanában a vízalatti világ, mert a Konami is készíti saját búváros anyagát. A játékban hajóroncsokat, barlangokat kell felfedezni, mintha csak mi merülnénk alá valamelyik tengerbe. A sztori egy hatalmas, II. Világháborúban elsüllyesztett hajó körül bonyolodik. PlayStation.







EGY ALIG ISMERT JÁTÉK, AMELY A RESIDENT EVIL MÉLTÓ ELLENFELE



1886-ban a híres Barrows famíliában egy ikerpár született. ők Bobby és Dan. Már születésüknél érezhető volt az a furcsa gonosz erő, ami megszállta a fiúkat. Ám ekkor még senki sem sejthette, hogy évekkel később a porontyokból vérengző gyilkosok lesznek. Történt ugyanis, hogy kezdtek elszaporodni a mendemondák egy bizonyos ollós gyilkosról, aki egy hatalmas ollóval a kezében mészárolja az ártatlan embereket. Az érdekesség az, hogy amikor egy fiatal lány (név szerint Jennifer Simpson) összeakadt ezzel a Scissorman-nel, sikerült is felrobbantania. Amikor visszatért a városba senki sem hitt neki, s Jennifer már maga is kezdte azt hinni, hogy csak beképzelte magának az egészet. Aztán egy szép napon 1995-ben az ollós gyilkosságok újra kezdődtek...

Itt kapcsolódunk a játékba, amikor is Jennifer úgy dönt, hogy elmegy egy pszichológushoz. Az eddig ismeretlen, vagy legalábbis nálunk nem annyira ismert ASCII Games gondozásában jelent meg ez a vérfagyasztó játék, melynek jellegét tekintve egy igen erős horror-akció-kaland elemeket magába ölelő anyag. A rengeteg szöveges rész mellett, nagy szerepet játszanak az üldözéses és menekülős


Pajszerrel a kezemben, nekem egy Scissorman nem akadály


Üres marokkal viszont már nehezebb lesz a dolgom


És egy kép profilból a főszereplőről


Jennifer-t már nem tudtuk megmenteni, ám magunkat még sikerülhet

részletek is. No de miféle játék az, amiben horror jelentek is vannak? Hát mindez kiderül a következő percekben az alábbi teszt keretein belül.

A CT két részre bontható. Egyszer a beszélgetős részek kapnak hangsúlyt, amiben a szereplők jól kibeszélik magukat arról, hogy mi is történt, illetve mit tegyenek, ám a másik rész már egy kicsit érdekesebb. Kalandozásaink helyszínéül üdvözölhetjük az orvostudományi egyetemet, vagy egy könyvtárat, de mehetünk egy öregember házába is. A furcsa mindig az lesz, hogy megszűnik az áramszolgáltatás, néma csönd honol mindenütt, és egyszer csak a halk , majd egyre erősödő ollócsattogás zaja üti meg a fülünket...

Talán nézzünk egy kicsit a kezelés mélyebb titkaiba. A képen mozoghatunk a nyilunkkal, s amint valamilyen használható dologra bukkanunk, a kurzor rögtön átvált négy pöttyé, ami körülveszi az adott tárgyat illetve személyt. Egy dolgot többször is megvizsgálhatunk, egy személlyel többször is beszélhetünk. Először is a képen felül láthatunk egy fekete csíkot. Ha ide mozgatjuk a kurzort, akkor megjelenik a nálunk levő tárgyak listája. Ezeket néha használnunk kell adott dolgokon, ilyenkor a kis nyilunk felett megjelenik az adott tárgy piktogramja, s ahol valami izgalmas van, ott használhatjuk is. A kép legalján is egy fekete csík található, itt a szereplők monológjait, vagy párbeszédeit izgulhatjuk végig, lévén a játékban az animációkon kívül egy deka hang sem található.

Amúgy kalandozásaink során néha megszólal egy rémisztő zene, ilyenkor figyeljünk, mert Scissorman elkezdett követni minket. Ebben a szituációban nem használhatunk semmilyen tárgyat, csak elbújni tudunk, vagy semlegesíteni a gyilkost. És itt jön a képbe az, amiért igen izgalmas a játék. Annyira változatos, annyira szép az egész, hogy teljesen elolvadok a gyönyörtől. Egész egyszerűen rengeteg módon megszabadulhatunk az álnok gazembertől. Elbújhatunk a dobozokban, bebújhatunk az ágy alá, elrejtőzhetünk egy fa mögött, akkor leüthetjük egy asztali lámpával, rádönthetünk egy létrát, lecsaphatjuk egy esernyővel és még folytathatnám tovább... Egyre azonban vigyázzunk. Ahogyan haladunk előre a történetben Scissorman egyre okosabb lesz, s egy idő után már nem bújhatunk el kétszer ugyanazon helyen. Ekkor ugyanis felfedez minket és kegyetlen vérfürdőt rendez. Van még egy érdekes dolog, amit nevezzünk csak "Panic Button"-nak. Ha már végképp nincs lehetőségünk elszaladni, vagy esetleg zsákutcába kerültünk, akkor nyomogassuk őrült módjára a Négyzet gombot. Ezzel egy időre eliszkolhatunk a tettes elől. Azonban ez sem tarthat sokáig. Emberünkben van egy bizonyos ijedségmérő, amit a kurzor színén is lekövethetünk. Ha fehér, akkor semmi gond sincs. Ha már sárga, akkor vigyáznunk kell, mert már csak egy fokozat van feljebb, a piros. Ilyenkor nem szabad senkivel sem összefutnunk, mivel menthetetlenül halálra rémisztenek. Egy idő után ez az ijedség magától "elszáll" az emberből. A játék abban is egyedülálló, hogy 10 különböző befejezése van! Attól függően, hogy mennyi részletre derítettünk fényt más és más vég animációt láthatunk. Az A, B, C, D megoldásokon kívül létezik egy úgynevezett speciális E is, ezt úgy tudod előhozni, ha a második küldetésekben kihagyod a szobrot. Természetesen az A megoldás a legjobb, ilyenkor kiderül minden és tökéletes a Happy End, s így megy lejjebb egészen az E-ig.

Mivel más mondanivalóm nem nagyon akad, ezért értékelnék egy pöttyet. A grafika volt az, amitől először megijedtem. Igaz, az introban látható gyönyörű képek szép ékes angol nyelvű beszédek során arra számítottam, hogy valami hasonló lesz a játékban is. Sajnos tévedtem, bár azért még így sem a legrosszabb a látvány. Ami azt a sok szöveges részt illeti, nem értem, miért nem lehet elnyomni semmit, mindent végig kell olvasni (szerintem hiba, hogy nincs beszéd), s ez roppant untató. Am a valódi játék kárpótol mindenkit a borzongással teli fordulatos horror történetével, mert ennyire hangulatos játékot én még nem láttam. Aki azt hiszi hogy a Resident Evil 2 egy rémisztő játék, az még nem látta a Clock Tower-t! Ha összességében nem is a legjobb játék, de hangulatában mindent ver, igazi rettegést biztosít a befejező animációig.

Bagó Péter

CLOCK TOWER

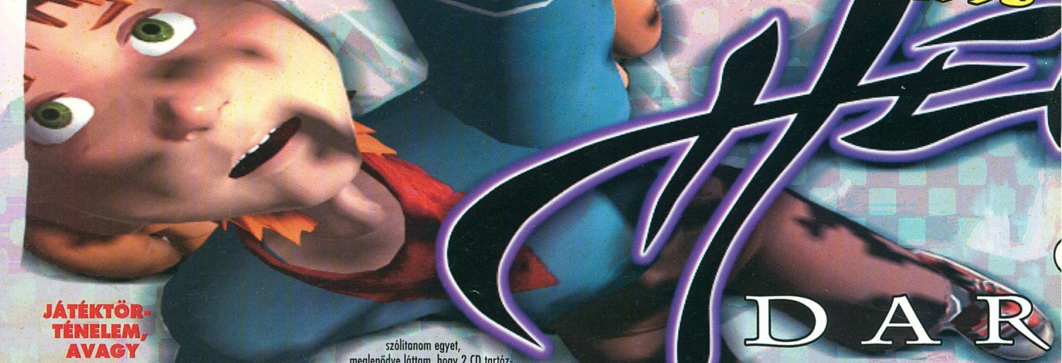
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
2-4 MEMÓRIABLOKK
EGÉR

✓ IGAZI HORRORHANGULATOT ÁRASZTÓ REMEK KALANDJÁTÉK
✗ VALAMIVEL TÖBB ZENÉT ELVISELTEM VOLNA ÉS LEHETETT VOLNA SZEBB IS

86%

VILÁGREKORD: KÉSZÜLT 1994-1998

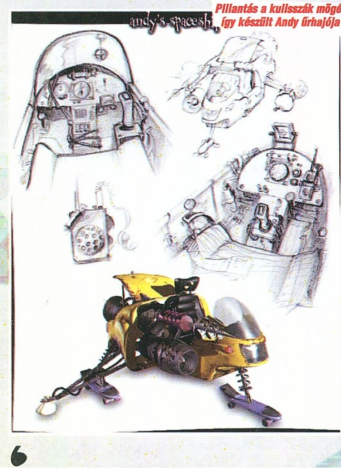


JÁTÉKTÖRTÉNELEM, AVAGY HOGYAN LEHET 1994 ÓTA IZGALOMBAN TARTANI A VILÁGOT?

A Heart of Darkness 1996-ban halt meg sokak szemében, hiszen ekkor volt az, hogy a Virgin egyszerűen megunta az Amazing Studios sorozatos bocsánatkéréseit a játék befejezésének eltolásával kapcsolatban, s kitették az utcára szegény fiúkat. Ez volt az a pillanat, amikor egy világ dőlt bennem össze, ugyanis az akkora már kultusszá vált programnak ez a végét jelentette. Eleinte még úgy volt, hogy a HOD csakis kizárólag a Saturn csillagát fogja fényesíteni. Aztán a kezdeti programozási zavarok miatt hamar letettek róla a készítők. Ekkor úgy állt, csak a PC-s tábort fogja szórakoztatni az anyag, ám mint fentebb utaltam rá, a Virgin már nem várt tovább és kiengedte kezei közül az Amazing Studios csapatát. Ekkor lépett közbe az Infogrames és kiadója az Ocean, s döntötték el, ha szakad ha nem, egy ilyen fantasztikus játékot nem szabad elpocsékolni. Időközben a fiúk cirka fél év alatt bekódoltak egy full PS-ös verziót, s így történhetett meg az, hogy közel 5 év fejlesztőmunka után 1998 június 30.-án végre Magyarországra is megérkezett az a játék mely garantáltan megérte a várakozást.

...Szóval ott álltam a Pozsonyi úti boltban, kezemben a repülőtérről abban a másodpercben megérkezett láda, s csak meredten bámultam magam elé, el sem hittem, hogy tényleg itt van. Miután sikerült magamhoz szólítanom egyet, meglepődve láttam, hogy 2 CD tartózkodik a dobozban, sőt egy 3D kártya is van mellékelve. Ezt a 3D-t azért megmagyarázom. Ez egy egyszerű piros-kék szemüveg, amely arra hivatott szolgálni, hogy az adott jeleneteket ne csak a TV képernyő síkjában, hanem "domborúban", azaz valódi 3D-ben láthassuk. No de elég a szócséplésből lássuk azt, amiről úgy vélekedtem egy elég kellemes hétvégét tudok majd eltölteni vele.

Főhősünk Andy, aki 10 évesen már komoly időgépeket meg miegymást fabrikál otthon. A csillagok és a bolygók világa mindig is misztikusak volt az emberiség számára. Sosem mértük fel valójában, milyen picike pont vagyunk a világegyetemben, s történelmünk során még rengeteg a fejlődnivalónk. Talán ha lehetne utazni az időben is... Éppen ezek a gondolatok jártak a fejében amikor feleszmélt. Ugyanis annyira elmélyedt ezekben a magasröptű gondolatok elemzésében, hogy el is aludt. Ezt a tanárok nem nézik jó szemmel, így hát be is zárták a sötét szekrénybe, ahonnan is alig várta hogy kitörhessen a csengőszó hallatára. A suli előtt már várta kedvenc kutyusa Whiskey, akivel mindig kimentek a parkba játszani. Ám ezen a napon valami különleges is történt. A napot eltakarta valami, amitől teljes sötétség borult az egész városra, s egyik pillanatról a másikra Whiskey csak úgy eltűnt egy gomolygó kapun át. Na több se kellett neki, futott haza, s az addig még soha nem próbált időgépét beüzemelve elindult, hogy megkeresse Whiskey-t, s elintézze a sötétség gaz urát. Persze nem ment bökkenők nélkül az ügy, már rögtön a leszállásnál akadtak problémák, s persze a végén még annak örülhetett, hogy egyáltalán megúszta épp bőrrel.



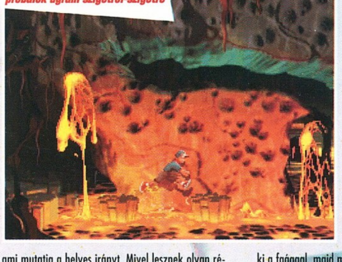
Pillantás a kulisszák mögé, így készült Andy űrhajója

Mielőtt elindulnánk kalandjaink útján azért tanulmányozzuk át, miket is lehet tenni. Andy tud sétálni, amit az egyszerű irányokkal tudunk elérni. A futáshoz a Négyzet lenyomása is szükséges. Ugrani az X-szel lehet, ám értelemszerűen futásból nagyobbat lehet ugrani. Van még egy érdekes dolog, emberünk az ugrás kétszer egymás utáni lenyomására szaltózik egyet a levegőben, így tovább marad fenn. Van nekünk egy spéci kis fegyverünk is, ezt a Kör nyomvatartásával bárhová irányíthatjuk, akár átlósan is lézerezhetünk vele. A többiről majd menet közben, vessük is magunkat az élvezetek közé.

1. CANYON OF DEATH

Mivel járgányunk teljesen roncs lett, így egyetlen megoldásként ugorjunk ki belőle. Rögtön fel is robban, tehát a visszaút kizárva. Induljunk el talán jobbra, ugorjuk át a szakadékot, s máris összefuthatunk első ellenfeleinkkel, a gaz árnyékokkal. Ezek úgy működnek, hogy valamilyen tárgy árnyékai, kicsit brutálisabbak a kelleténél, s akár a szakadékba is be tudnak lőni. Tehát irtsuk ki a csonthalmazt, ami a kép tetején lóg. Nemsokára egy fej állja utunkat, álljunk alá és lőjünk fel. Remélhetőleg a fej beborul a háttérbe, ezzel szabaddá teszi az utunkat tovább, ám egy halom szörnyet is szabadít ránk. Továbbmenni úgy tudunk majd, hogy minden szörnyet leölünk, s csak amikor már tiszta a kép, akkor biztonságosan léphetünk tovább. A híd után egy trükkös rész jön, ugyanis 3 árnyék kecskének képzeli magát és fel akar öklelni. Itt csak ugorjuk át őket a szaltóval (2 X egymás után), majd a maradék kettőt puffantsuk le. A következő kép is trükkös. A létrán felmenve a szörny azonnal bekap, így nem menjünk teljesen fel, hanem álljunk meg a létra legfelső fokán, s várjuk meg míg a társa dobbant egyet a padlón, mire felrepül a levegőbe, s ezt a kis időt kihasználhatod, hogy feljuss. Lődd le őket, majd távozz jobbra. A kis közjáték után (megfosztanak a fegyvereidtől), inkább ne is mérgelődj, fuss tovább gyorsan jobbra. Egy árnyék vesz üldözőbe, ám miután átsétáltál a vékony hídon a fénybe érve az eltűnik, s békésen léphetsz a következő képre. Itt a falon kell másznod, s a gyík lesz az, ami mutatja a helyes irányt. Mivel lesznek olyan részek, ahol ugrálni kell egyes kapaszkodók között, ezért leírom, hogyan is kell ezt szakszerűen végrehajtani. Karakterünk csak abban az esetben kapja el a kiugrókat, ha az ugrás gombot folyamatosan nyomva tartjuk, s akkor is engedi el, tehát ezekre vigyázni kell. Ha elérkeztünk arra a képre, ahol egy csontváz láb van, ugráljunk egy keveset, mire leszakad a hegy egy része s egy csontfarokkal átjuthatunk a kép másik oldalára, ahonnan felfelé menve gyorsan ugorjunk ki a szájból, mielőtt bekapna. A csontot hídként használva juthatunk tovább, s felmászva a sziklafal tetejére, meg is érkeztünk a második pályához.

A felcsapó láva kerestüzében próbálok ugrani szigetről-szigetre



2. SWAMPLANDS

Először is húzzuk meg a kötelet, hogy a kőnehezék kinyissa a továbbjutást akadályozó kaput, majd ugráljunk a köveken. Vigyázzunk, mert a mocsárban mindenféle gyanús élőlények éheznek... A harapós virágot úgy játszhatjuk ki, hogy megvárjuk amíg bekapja a zöld kis gumót, s ekkor lépünk le a kötéllel. Másszunk fel, s a kötelekkel lengjünk tovább. A következőkben a repkedő árnyékok mindig lecsapnak a vízbe, előlük csak lebukni tudunk. A fényig kell kitartanunk, oda már nem tudnak követni. Rántsuk le a fenti virágot a lógó részeinél fogva, majd a jobbra lévő zöld plazmába ugorjunk bele. Rengeteg kis görcs szabadul el, ennek örömére másszunk is fel a balra lévő falon. Itt fent induljunk el jobbra, de várjuk meg, amíg a virág bekap egy zöldet. Most a kötéllel ugorhatunk tovább. Ismét köteles akció, ám csak akkor ugorjunk, ha már tele a szája a virágnak. Elérkeztünk egy útlezáráshoz. Pattanjunk fel és taszítsuk lejjebb a fránya köveket. Sajnos mi is lesodródunk, csupán egy inda menti meg az életünket. Kezdjünk el himbálózni, s a nagy szörny száját támasszuk ki a faággal, majd minél gyorsabban próbáljunk kiúszni jobbra a partra. A fánál másszunk fel, majd húzzuk meg a kötelet, így az ismeretlent birizgáló árnyék eltűnik. Megismerkedhetünk Amigoval, aki el is vinne minket egy biztonságos helyre, csakhogy útközben megtámadnak minket és egyedül lepottyansz egy fura tóba.

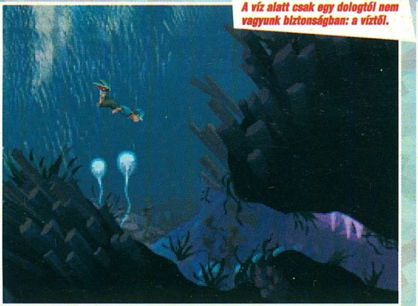
A gonosz árnyak támadása után menekülnünk kell, de sürgősen!



3. MAGIC LAKE

A tóban sem vagyunk biztonságban, mivel a gaz árnyékok fentről szórják a tűzlabdáikat. Gyorsan ússzunk is lefelé, hogy megszerezzük a speciális erőt. Most jobbra távozhatunk a barlang felé. A falat lelőni a Háromszög nyomvatartásával, majd egy rövid idő után felengedésével tudjuk. A következő a virágok és virágmagok problémája. Ha ilyeneket látunk rögtön sejthetjük, ez lesz a továbbjutás kulcsa. A magokat tudjuk rugdosni, így arrébb görgethetjük őket, majd belelővén virággá duzzadnak. A következő képen a magot küldjük át a túlpartra, majd miután megnövesztettük, másszunk fel a falon, majd ugorjunk a növényre. Ismét vízre szállunk, ám vigyáznunk kell a kétfajta kellemetlen vízinövényre. Az egyik folyamatosan szippant befelé egy áramlat segítségével, a másikból pedig ideiglenesen kicsapnak karok, melyek magukkal ragadhatnak. A hiedelemmel ellentétben figuránk igen is meg tud fulladni, tehát időnként nem árt levegőt venni ahol tudunk, erre egyébként az óriási buborékok figyelmeztetnek, melyek Andy száját hagyják el egyre gyakrabban. Hosszas úszkálás után kievickélünk a partra, s azon a képen, ahol rengeteg virág tátog, lőjünk bele a jobboldalon hozzánk legközelebb esőbe. Ezután ugorjunk egyet, de úgy, hogy meg tudjunk kapaszkodni a falon, most az alsó jobb oldali virágba lőjünk, mire az is kidöglik, biztonságosan mehetünk lejjebb. Kukacokkal futunk össze, amik véletlenszerűen bukkannak elő a falból. Hármat kell likvidálni a továbblépéshez. A következő rész egy kicsit trükkös lesz. Ott állunk a víz felett, amely tele van ocsmány árnyékokkal. Menjünk el balra, lőjük ki az árnyékokat, majd szedjük le a növényünket. Most lőjünk a harapós virágba, majd amíg kábul, a magból csináljunk ismét virágot. Másszunk fel, s balra görgessük a követ az árokba.

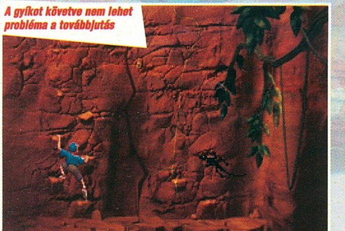
A kukacokat lőjük ki, majd a kép szélén tudunk lemászni. Ússzunk jobbra, s a kis alagút végén lökjük ki a követ, hogy a víz szabadon tudjon áramlani. Másszunk vissza fel, majd le a virágon, ám rögtön semmisítsük is meg. Rugdossuk a magot jobbra, így az letaszítja a másikat, s az elfolyik a vízzel jobbra. Növesszük meg a virágot, ugorjunk rá, s onnan tovább a kép széléig. Lőjük le, s a magot dobjuk be a vízbe. Az szintén megfordul, s az áramlattal együtt elindul jobbra. Növesszük meg mindkét virágot és távozzunk felfelé. Itt egy "átlóslövéses" taktikával elkábíthatjuk a 3 virágot, felmászhatunk és az árnyékokat is lelőhetjük.



A víz alatt csak egy dologtól nem vagyunk biztonságban: a víztől.



Tegyé' má' le, te dög! Van nekem jobb dolgom is ennél a mókánál!



A gyíkot követve nem lehet probléma a továbbjutás

Másszunk fel a falon, mire egy rakás szörnyhöz jutunk. Fussunk jobbra, s gyorsan növesszük meg a virágot. Innen fentről rögtön szórakoztatóbb a kis feketéket irtani. Kifelé a kockák megmászásával jutunk, s miután kijutottunk a barlangból, egy közel 6 perces animációt izgulhatunk végig, amíg is eljutunk Amigo falujába, csak hát azt megtámadják a gonosz árnyékok. Ja és persze be kell rakni a kettes discet is.

4. SPACE ISLAND

Itt már két dologra kell odafigyelni, mert nem csak a gonosz árnyékok kúsznak a földön, hanem még a levegőből is tüzelnek. A hídnál tovább nem juthatunk, ugyanis gonosz módon azt letüzelik. Másszunk le, majd jobbra, s miután a csontváz árnyékát is elintéztük, a kötéllel lendülhetünk tovább. Itt csupán a jobboldali sötétséget lődd le, majd gyorsan mássz fel a létrán. A növényt mag formájában görgesd odébb a fény közelébe; most már biztonságosan használható. Fent a kukacokra és a növények árnyékaira kell vigyázni, egyébként elég nyugis a pálya. Másszunk felfelé ameddig csak tudunk, innen majd a kép baloldalán kell lemászni. A nagy követ az árnyékunkkal meglökjük, így kinyílik egy kijárat. Rögtön 3 repülő szörny támad ránk, ám lőjük le őket és távozzunk felfelé. Itt a jobboldalon másszunk le, majd a következő képen ott az út felfelé. Vigyázni kell a leszakadó törmelékekre, mint kiderül 3 bunkó veri a padlót. Likvidáljuk őket, majd minél gyorsabban másszunk felfelé a pókok elől. Fent a hegy tetején egy kis szél kidönt az egyensúlyunkból, s lezuhanunk a hegy lábához.

5. RIVERS OF FIRE

Másszunk le a virágról és induljunk el jobbra. Füstöljünk ki mindenkit, a gombokkal lehet a falat lebontani egy kis időre. A lávás résznél előbb alul kell ugrálni a kiemelkedéseken, majd fent kell végigmászni. A pókot ki kell lőni, mert telegennyezi csúszós valamivel a kapaszkodókat, és állandóan megcsúszol. Jobbra kell távozni, ahol az árnyékok mindig megrázzák a földet, s te leesel - minél előbb lődd le őket. Előbb menjünk fent, hogy a pókokat, kukacokat, meg minden mást kivégezzünk, majd most már mehetünk lent is, tiszta az út. Másszunk fel a falon, a dögöket intézzük el, s máris fent vagyunk. Ám még nincs vége, fussunk jobbra, s a kapaszkodók segítségével menjünk le, hogy a magot arrébb lökdössük, majd fent, s immár elérjük a kapaszkodókat. Itt barátaink elvesztették erejüket, a sötétség mindent behálózott, nincs mit tenni, mint megkeresni a varázskövet, amitől mi is ilyen erősek leszünk. Út közben sajnos leesünk és egy barlangba kerültünk.

6. CAVERNS OF DOOM

Itt nincs idő nézelődni, azonnal fuss jobbra le a lyukon, majd ismét jobbra, hogy leessünk. Itt gyorsan növeszd meg a magot, hogy az megállítsa az oszlop növekedését, majd jobbra nyomd meg a gombot. Most már lemehetsz. Virágon feljutsz, intézd el a szörnyeket, majd ess le. Szintén gyilkolj, majd jobbra, csak kúszva mehetsz végig, különben felfalnak a virágok. Persze a középen csapkodó durungról nem is beszélve. A magot gurítsd a baloldali képre, majd a vastag oszlop alatt megnövesztve lőheted fel a felszínre. Itt fent még néhány repkedő árnyékot kell lelőni és máris indulhatunk a várba, hogy megmentsük Whiskey-t.

7. INTO THE LAIR

Jobbra a lépcsőkön juthatunk fel, míg az ajtót a varázslással törhetjük be. Jobbra kell menni, míg a láncoknál csak sétáljunk, különben lezuhanunk. A kukacoknál lefelé kell haladni, majd nyomjuk meg a gombokat. Most már balra is távozhatunk, kicsit fent, ahol is nyomjuk meg az újabb gombokat. Visszafelé végezzünk a pókokkal, majd a láncnál essünk le. Menjünk jobbra, másszunk le, itt balra, majd ismét le, hogy megnyomhassuk a gombot. Másszunk fel és menjünk végig jobbra, majd a lépcsőnél le. Itt a kukacoknak 4 fazont kell gyártani, hogy békésen továbbmehessünk. A lávás résznél mindig figyeljünk a megjelenő kövekre. Ezek után börtönbe zárnak, ám hamar kijuthatunk. Lőjünk fel a maghoz, amiből virág lesz, másszunk fel rajta, s lökjük meg a követ. A mögötte lévő gomb nyitja a kijáratot, amelyen távozhatunk is balra. Lent a gombot megnyomva (fent) kinyílik az ajtó, ahol is elveszik a lövésünket azzal, hogy a sötétség ura megsemmisíti a varázskövet. A ládát a tűz elégeti, mi pedig essünk le. Futás jobbra, a láncnál csak séta, majd essünk le és a kis vájaton másszunk el balra. Miután megnyomtuk a gombot, másszunk vissza, majd az új lépcsőn fel. Fussunk a szörnyek elől balra egészen az odúig. Itt essünk le, mire bekap minket egy nagy szörny.

8. HEART OF DARKNESS

Mivel ebben a szörnyben volt a puskánk is, lőjük csak ki a hasát! Hopp. Ez bizony kipukkadt. Menjünk tovább egészen addig, amíg meg nem találjuk az undorító kis lila szörnyet. ő elmondja, hogy 3 darabból összerakhatjuk a varázskövet. Az első darabkája rögtön ott van jobbra, míg a másik kettőért fent kell megküzdeni. A lényeg az, hogy a köveket nem csak saját magunk, hanem a lézer is tudja mozgatni. Miután megvan mind a 3, a dolog továbbra sem akar működni. Persze, az utolsó szemcse ott van a hídon! Irány balra, majd le, s itt már csak az utolsó lépéseket kell megtennünk ahhoz, hogy elérjük a hőn áhított darabot. Út közben megjelenik a sötétség ura és tűzzel dobál, ezt a szaltóval ugorhatjuk át. A negyedik képen Andy beleilleszti az utolsó darabot a varázskőbe és bedobja a portálba. Ezzel a sötétség birodalma teljes egészében elpusztul, ám a sötétség ura magával rántja Andy-t, akinek még meg kell küzdenie a sötétséggel. Egy szobában vagyunk, még a fegyverünk sem üzemel, csak annyit tehetünk, hogy szétverjük a sötét árnyakat, addig, míg meg nem jelenik egy fénynyaláb, s ezzel kezdetét veszi a 10 perces záró-animáció...

Szóval akkor Heart of Darkness. Csak azt tudom róla mondani, hogy az animációk, meg úgy az egész játék ragyogó. Ott vannak azok az apró példák, mint amikor az introban Andy arca visszatükröződik a villamos kapaszkodójáról, vagy amikor a játékban a falon mászik és csak oda teszi a kezét és a lábát ahol repedés, vagy kiugró van, ezek azok a pillanatok, melyeket a játékos soha nem felejt el. Zeneileg is (a londoni szimfonikusokkal nem volt nehéz), kinézetre is, és tényleg minden szempontból tökéleteset alkotott az a kis francia csapat.

Bagó Péter

HART OF DARKNESS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
2CD

✓ ÁLOMSZÉP, RAGYOGÓ, GYÖNYÖRŰ - HOVA FOKOZZAM MÉG?
× EZ A 2CD EGY RÖPKE HÉTVÉGE ALATT MÁR EL IS FELEJTŐDIK. SAJNOS.

93%

JÉ, EZ AZ INTERSTATE?

VIGILANTE 8

Ha már tele van mindened a nyárral, már az is idegesít, ha hozzád szólnak, nincs mivel megmutatnod a világnak, ki is vagy te valójában, akkor egyszerűen szerezz be egy Dual Shock-os irányítót és a Vigilante 8 játékot kedvenc gépedbe, s máris elkezdődhet a leszámolás a '70-es évek kellős közepén az USA-ban. A szembenálló felek pedig a két legnagyobb helyi banda: a Vigilantes és a Coyotes.

Az Activision ezzel a fejlesztésével egy igen fergeteges hangulatú játékkal lepett meg mindenkit, aki szereti az őrült autós üldözéseket, vagy a baromi nagy borulásokat, és az eszméletlenül szép robbanásokat. Természetesen segédeszközeink is akadnak, melyek mind romboló hatásúak, vagyis ellenfeleink hol megpörkölődnek, hol megsülnek, néha pedig egy aknán találják magukat.

Az introból mindjárt ki is derülnek az ellentétek – míg az egyik csapat védelmez, a másik pedig rombol, valami hasonló lesz a felállás a játék során is, ahol 8 karakter közül választható. Az eloszlás egyenlő, vagyis 4-4 karakter választható. A Vigilanték oldalán száll harcba Chassey Blue egy kék Rattlerrel, Slick Clyde egy Clydsdale-lel, Sheila egy Striderrel, míg John Torque egy Jeffersonnal. Ezen autók közül mindegyik teljesen más menettulajdonsággal bír, melyeket kiválasztásuknál tekinthetünk meg, úgymint: gyorsulás, sérülékenység és célzóképesség A Coyotes oldalán áll Loki a 4x4 meghajtású Glenn-jével, Houston 3 a '75 –ös Palaminojával, Boogie autója a Leprechaun, míg Beezwax a Stag Pickup-ot vezeti. Ezek lennénk az alap autók, a lista a későbbiek során majd kiegészül még néggyel, de ezekért előbb teljesítenünk kell. Szóval, amint megkapjuk az irányítást a menüben választhatjuk az egyedüli egyszemélyes harcot, vagy osztott képernyőt. Ezeken belül is több módban versenyezhetünk. Ha egyedül szállunk harcba választanunk kell, hogy az úgynevezett "sztori módban" nyomulunk, ahol adott feladataink vannak, vagy a "mindenki-mindenki ellen", ahol akár 10-en is nyomulhatunk egyszerre 1 arénában. Ha ketten játszotok, akkor meg csak azt kell tisztáznotok, hogy egymást segítve, vagy egymás ellen szállltok a ringbe.

A játéktér nagyon szórakoztató, ugyanis minden épület, vagy tereptárgy, ami a színen van megsemmisíthető, szétlőhető, elpusztítható (fúúú, micsoda brutalitás...), ami nem egy rossz dolog. Autónkat két nézetből szemlélhetjük, van egy külső és egy belső, ezek között a Selecttel tudunk váltani. Minden pálya előtt megkapjuk a feladatunkat, hogy az ellenségen kívül mit kell még hűvösre tennünk, illetve mit kell megvédelmeznünk.

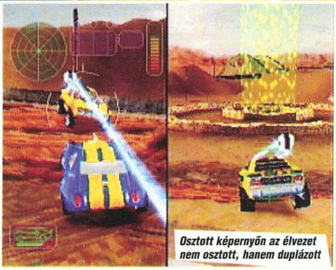

Kamionnal döngetünk Las Vegas testvérvárosában a félkarú rabló után

Szóval, akkor kezdjük el! Autónkon egyszerre 3 fegyver lehet, összesen 5 fajta van, melyek közül az egyik egy légi lövedék, akkor van még egy célkövetős rakéta, van egy ágyú, mely a tetőn helyezkedik el, s van egy rövid hatótávolságú kis rakéta, plusz egy aknalerakó szerkezet. Ám a legjobb móka az az extrafegyver, mely minden autónál más, például megtalálható a UFO küldés, a méhtámadás, vagy a hangfalból előcsapó szeizmikus mozgások. Rettentően hangulatos az egész. Tökéletesen meg vagyok elégedve ezzel az őrült hangulattal, ahogyan az igazán eredeti tervezésű pályákon szanaszét lehet lőni mindenkit, szerintem ez egy igazán óriási hangulatot árasztó igazi falusi játék. Találhatunk még sok olyan kiegészítő dolgot, amivel ha ölni nem is, de védekezni mindenképpen hatékonyabban tudunk. Ilyen például, amikor rövid ideig egy óriási búra véd meg minket az összes becsapódó lövedéktől, vagy amikor az ellenfél célzását elhárítandó mögöttünk lesz a célkeresztje. A terep úgy lett kialakítva, hogy elég sok interaktív részletet használhatunk. Például Új Mexikóban minden a vadnyugathoz kötődik. Tipikus vadnyugati város a vonat mellett, megnézhetjük a postát, a bankot, vagy a szalont. Persze a vonatot úgy kell érteni, hogy az valójában mozog. Megvan a maga kis sínje, amin nyugodtan végigkövethetjük, hogy aztán le is lőkhessük róla az általa cipelt csodás fegyvereket. De akár említhetném a Las Vegas-nak igen komoly konkurenciát okozó nevadai Casino City-t. Ezen a pályán minden a szerencsejátékhoz kötődik, tele van játékszalonokkal, benzinkutakkal, óriási robbanásokkal...



Szerintem elég frankó kis cuccot pakolt le az asztalra az Activision ezzel a Vigilante 8-cal, ilyen stílusú játékot még amúgy sem láthattunk Playstation-ön. A grafika, ha nem is a legszebb, de legalább látványos, a kezelés szerintem tökéletes (jól működik a kézifék, a gáz), a zene pedig a legkirályabb. A '70-es éveknek amúgy is vannak jó csengésű kis dalai, de ezt most egy helyen egy játékban meghallgathatjuk, sőt, mivel CD track az összes zene, akár a toronyból is bömböltethetjük. Szóval hangulatos, jól kezelhető, csak talán egy picit rövid szórakozást nyújtó program a Vigilante 8.

Bagó Péter


Osztott képernyőn az élvezet nem osztott, hanem duplázott

VIGILANTE 8

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
ANALÓG JOYSTICK

✓ KICSIT DEBIL, DE JÓPOFA ÖKÖRKÖDÉS A 70-ES ÉVEK KÖZEPÉN, NAGYON JÓ ZENÉVEL
× TÚL RÖVID

85%


Csendes tájkép lavinával, mikrobusszal


A tűző napon tűzök a repülő után

SZÍVJÁL GÁZT!

Nitrous oxid; derül ki az N2O creditjét böngészve, csak az nem igazán, hogy mi végre ez a címe a GREMLIN új játékának. Ugyanis a nitrous oxid magyarul kéjgázt jelent. A progi betöltése után hatféle nyelv közül választhatunk, hogy majd kellőképpen megértsük a segítségünkre megjelenő feliratokat. A bevezető intro látványos, bár meg kell mondanom, hogy nem derül ki belőle teljesen egyértelműen, mire számítsunk a játék során. Egy szép bugyborék formálódik, aztán beleszúródik egy injekciós tű szerű valami, majd egy lárva-szerű formát mutat a kép talán valahol a világűrben. Ráközelít a kamera, snitt és utána mintha belülről mutatná a hernyó "gyomrát"(?!), mint valami folyosót. Végül kinyílik a "folyosó" és távolabbról mutatja a kamera a világűrben lebegő energiakaput, valamint egy bolygót. Aztán néhány villanásnyi időre láthatjuk, hogy valamilyen ronda rovar-szerű szörnyeteg képét, amint nagyon készül valamire. Ez az én értelmezésemben körülbelül annak felel meg, hogy a világegyetemben megnyílt egy kapu,

Tökéletes a diszkós hangulat



amin keresztül gonosz lények próbálják elözönleni a bolygónkat és nekünk természetesen az a feladatunk, hogy megmentsük tőlük a világot. Ez rendben is volna, de hogyan kerül ide a kéjgáz?! Tán a program írója sokat szipákolt belőle mikor megálmodta a játékot. Ha túljutunk az intron, a főmenüben körben lehetőségek közül választhatunk, úgymint Tutorial (magyarázatképpen eljátssza mire kell lőnünk, hány pontért); View Credits (megtudhatjuk, kinek köszönhetjük ezt a kéjözöznt); Game Options (itt szintén körben elhelyezkedő variációk közül válogathatunk); Main Menu (vissza a főmenübe); Save Set Up és Load Set Up(Töltés/Mentés), Centre Screen (a képernyőt tehetjük középre -figyelem, a szoba átrendezésére nem szolgál, tehát csak a tévén belül tehetjük középre a képernyőt); Change Sound (itt már látszik valami abból miért is készült ez a játék valójában, háromféle beállítási lehetőségünk van Mono, Stereo és Dolby Surround techno music jöhet a hangszórókból). Aztán szabályozhatjuk itt még a hangerejét a zenének, a zajoknak (SFX) és a környezetnek (Ambient). Sőt azt is megtehetjük, hogy kiválasztjuk a CD-n található számok közül melyiket játssza le, amíg mi az ellent írtjuk. Érzésem szerint a készítőknek ez volt az összes céljuk az anyaggal, körítés találni a THE CRISTAL METHOD zenéjéhez. A Change Features a kamera kezelésre, a fényeffektekre és az elérhető bonusz fegyverekre vonatkozó kívánságainknak ad teret. Háromféle vakító effekt közül választhatunk (Lens Flare), ehhez a lencse típusát is megadhatjuk (Lens Type). Kiválaszthatjuk, hogy mit akarunk: a kamera kövessen minket, vagy fixen legyen rögzítve (Camera Roll). A Program Controller pontban hatféle variáció közül választhatjuk ki, hogy melyik gomb mire szolgáljon: Brake (fék), Jump (ugrás), Zoom in/out (külső/belső nézet választás), Select Weapon (fegyverválasztás), Shields (pajzsok), Fire Wall (tűzfal), Fire Laser (lézer), Fire Weapons (tüzelés a felvett fegyverekkel). Enter Code: itt vihetjük be a rendelkezésünkre álló kódokat. High Scores: azon fontos opció, ami nélkül soha nem tudnánk dicsekedni mekkora (arany)ászok vagyunk a féregirtásban. Load Saved Game: ha nincs időnk végigrongyolni a játékon, és ott szeretnénk folytatni, ahol abbahagytuk. Minden teljesített pálya végén lehetőségünk van menteni, egy blokk bánja a memória kártyán. Split Two Player: ebből kiderül, hogy ketten is kéjeleghetünk a gázban, méghozzá többféleképpen is, ez az a lehetőség, amikor megosztjuk a képernyőt. Two Player: no itt meg közösen ülhetünk egy közös képernyő elé, és vállvetve irthatjuk az elénk kerülő mindenféléket. Itt hasznos igazán a jump funkció, így elkerülhetjük, hogy egymást akadályozzuk. Miután eldöntöttük milyen módon szeretnénk játszani, és mindent beállítottunk amit csak tudtunk és akartunk, nincs már több dolgunk, mint választani a négy lehetséges "űrhajó" közül.



A nevükön kívül csak a látványuk alapján dönthetünk közöttük, de valószínűleg nincs is jelentősége választásunknak a játékmenet szempontjából. A kis kínálatot ellensúlyozandó, sokféleképpen színezhetjük a már kiválasztott járgányt. Ha már ezen is túl vagyunk, még a kezdés előtt a Négyzet gombbal a nehézségi fokot is beállíthatjuk. A nagy kéjben majd elfelejtettem említeni mit is kell tennünk a játék során, bár ezt nem könnyű szavakba önteni. Tehát (valószínűleg elsősorban) hallgassuk a zenét, miközben a végtelen folyosón száguldunk előre, igyekezzünk mindent lelőni ami elénk kerül, az ebből képződő kis tallérokat bonusz gyanánt vegyük fel, mert e nélkül nem lesz "tűzfalunk" (és próbáljunk nem nekimenni semminek, ami szembejön). Ha a Tutorialt meglessük, ott minden gusztustalan férget bemutatnak, miért érdemes és hányszor lelőni stb. Az anyag grafikája tulajdonképpen jónak mondható, a zene se rossz annak aki szereti, a játékmenet meg olyan, mint amit elvárhatunk egy ilyen intellektuális csodától: "menj és lődd le mind".

Gabor a poo

Utazás egy techno-bélrendszerben



Akárcsak egy víz alatti üvegház



Ezt mintha már láttam volna a Csillagok Háborújában!



N2O

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ NAGYON TUTI ZENE, JÓPOFA A 2 JÁTÉKOS MÓD

× NEM A VÁLTOZATOSSÁG ISKOLAPÉLDÁJA

80%

Végre egy ~~K~~nedves játék!

Azt hiszem nyugodtan mondhatjuk, hogy a Tetris a világ második legjobb logikai játéka a Rubik-kocka után. Alexej Pajitnov műremekének már eddig is számtalan mutációja látott napvilágot; többen is úgy gondolták, hogy az eredeti alapötlet még továbbfejleszthető. A Wetrix is egy ilyen mutáció: ha nem is a legjobb(?), de kétségtelenül az eddigi legextrémebb változat.

A játékteret egy izometrikusan ábrázolt, négyzet alakú terep jelenti, erre esnek rá a Tetrisből már jól ismert alakzatok. Ebben a játékban azonban nem csak építő, hanem romboló alakzatok is potyognak, s mindezek az elemek tulajdonképpen nem is mint "építőkockák" funkcionálnak, hanem a képlékeny állagú felszínt formázhatjuk velük. Az alakzatokat a megfelelő szögekbe forgatva és a megfelelő helyekre lepottyantva tehát először is ki kell alakítani a terepet, majd jön a következő mozzanat: a vízbuborékok formájában lezuhanó "özönvíz". (Ezt az alakzatokhoz hasonlóan szintén mi irányíthatjuk.) A játék célja egyszerű: megúszni szárazon; avagy ha úgy tetszik: medencéket kell építenünk, és megakadályoznunk a szivárgást.

Hogy jobban megértsük, mi is lesz a dolgunk, azt javaslom, először indítsuk el a Practice üzemmódot. A gyakorlás menüjében az első pont a Play, amivel a fent említett építkezést próbálgathatjuk. A második ikonnal azt határozhatjuk meg, hogy a gép közreműködésével (osztott képernyővel) akarjuk-e a gyakorló leckéket átvenni, vagy egyedül. (Érdemesebb a géppel, hiszen úgy elleshetünk néhány taktikai fogást.) Nos, akkor vegyük sorban a leckéket! Az elsőnél mindössze falakat kell építenünk, azután megtöltenünk a medencét, majd az érkező lánggal kiszárítanunk a vizet.

A második feladat is hasonló, csak épp kisebb tavat kell létrehoznunk. A harmadik leckében a romboló alakzatok funkcióját tapasztalhatjuk ki: egy erősen tagolt medence szektorait kell egymásba olvasztanunk, hogy aztán majd egyetlen lánggal kiszáríthassuk az egészet. A következő leckéből megtudhatjuk, hogyan kell szivárványt létrehozni (ami majd külön bonusz pontokat ér): megfelelő nagyságú és mélységű, teljes szélességű tavat kell létrehoznunk. Ötödik feladatként a bombák elleni védekezést kell elsajátítanunk: a bombák számára (amelyek ha tetszik, ha nem, időnként megjelennek) egy – esetleg kettő – elzárt szektort érdemes létrehozni és azt bombázni. A lyukat ne felejtsük el pótolni, hogy aztán majd következőnek is ugyanott robbanthassunk. Ha netán lyukba dobjuk a bombát, nagyon megbánjuk, ugyanis "megtorlásként" szőnyegbombázást kapunk az egész játéktér terjedelmében. Hatodik alkalommal a kacsaúsztatókról tanulhatunk: a gumikacsák megjelenéséhez jó mély (inkább kisebb) tavakat kell létesítenünk. A hetedik leckében már nincs semmi új: csak a talajon keletkezett lyukakat kell pótolnunk. Az utolsó lecke végül az összefoglalása a tanultaknak: azaz kacsaúsztatókat, szivárványokat kell elővarázsolnunk, és ezek segítségével 25000 pontot összeszednünk. Ha mindezzel megvagyunk, akár indulhatunk is a komoly játékon.



Az "igazi" játékban a legfőbb cél a pontok gyűjtése. A játéknak akkor van vége, ha oldalt a kis üvegtartály megtelik vízzel, ami a lecsorgó vizet gyűjti magába. Ahhoz pedig, hogy ez ne történjen meg, nem elég kisebb medencéket építenünk; muszáj a teljes játékteret fallal körülvennünk, ugyanis néha az eső is elered. (Ahol valamelyik szélen szivárog a víz, ott kis fehér nyilak jelzik a veszélyt.) A tartály csak akkor ürül, ha fogy a víz, magyarul ha a lángot használjuk. Még egy dologra figyelnünk kell: nem szabad mértéktelenül építkeznünk és mellette csak keveset rombolnunk, mert ha baloldalt – ennek köszönhetően – az Earthquake felirat megtelik, egy földrengés alakítja át elég jelentősen a domborzati viszonyokat. Az idő múlásával – ahogy a Tetrisnél is – ebben a játékban is egyre magasabb (tudási) szintekre juthatunk, melyeknél egyre gyorsabban jönnek a különböző elemek. Egyébként még újabb tárgyak is lesznek, ott van például a jégkocka, ami ideiglenesen lefagyasztja a felgyűlt vizet.

A játékot a sima "klasszikus" módon kívül játszhatjuk Pro üzemmódban, melynek sebessége a profik képességeihez lett mérve. A Handicap-et indítva a kezdéshez kapcsolhatunk be nehezítéseket, végül a Challenge-dzsel pedig különböző célokat tűzhetünk ki magunk elé, mint például hogy le tudunk-e rakni 100 elemet a víz elfolyása nélkül. Természetesen van több játékos, pontosabban párbaj üzemmód is, ezt a Multiplay-jel indíthatjuk. A párbajnál nem csak párhuzamosan kell építkezni, hanem (a Z gombbal) különböző támadásokat (pl. bombázást) is kezdeményezhetünk a riválisunk ellen. A főmenüben még van egy Options ikon is: ezzel az irányításon változtathatunk, illetve a rekordjainkat nézhetjük át.

Hogy a Wetrix létrejöhetett, az tulajdonképpen az N64 eszméletlen jó vízeffektjének köszönhető: hullámzik, lötykölődik, és tökéletesen érezni a mélységet. Az egyedi ötletet tehát remek grafikával sikerült kivitelezni – mégsem vagyok benne biztos, hogy a Wetrix olyan átütő siker lesz majd. Szerintem a nehézségi szinteknél kissé magasra rakták a lécet, már a kezdő szinten is viszonylag gyorsan jönnek az alakzatok. Persze akik a kemény kihívásokat kedvelik, ezt valószínűleg nem veszik zokon.

V.Z.



A tűz – mint tudjuk – a víz ellensége, segítségével száríthatjuk ki a tavainkat



Minél egybefüggőbb a vízfelület, annál egyszerübb kiszárítani



A két szélen egy-egy kacsaúsztató épűl



Amint a nyilak is mutatják még van egynéhány rés a gáton



Egymás ellen támadásokat is be lehet vetni

WETRIX

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: MEMORY PAK-RE

✓ EGYEDI AZ ÖTLET, TALÁN A LEGJOBB AZ EREDETI TETRIS UTÁN
× NINCS IGAZI KEZDŐ SZINT

85%

POY POY

EMELD ÉS DOBD!





A KONAMI már máskor is megörvendeztetett néhány jó játékkal bennünket, most is ezt teszi, legalább is az ifjabb játékosok biztosan kedvelni fogják a POY POY bajnokság nyújtotta lehetőségeket. Nem egy bonyolult anyag, a más játékoknál már megszokott kötelezően gyönyörű bevezető introról például le is mondhatunk, ugyanis ha nem azonnal indítjuk a játékot a bekapcsolás után, csak a demo látványában gyönyörködhetünk. Ha az ott látottak meghozzák kedvünket és elindítjuk a játékot, a főmenübe jutunk. Tényleg ezt még nem is mondtam: a Multi Tap adapter segítségével akár mind a négy játékost mink irányíthatjuk, valódi versengést teremtve anélkül, hogy valakinek sóvárogva kéne nézni a többieket, amíg azok játszanak. (Kivételt képez, ha négynél többen szeretnénk játszani, mivel csak négy játékos van a pályán.) Remélem sikerült felkeltenem az érdeklődéseteket annyira, hogy továbbolvassátok az írást és elmondhassam milyen küzdelemről is van szó. Ha az egyszeri barátságos mérkőzést választjuk, az összes kesztyű közül választhatunk, ami a dobótechnikánkat befolyásolja. Utána kiválaszthatjuk, melyik pályán mérjük össze az erőnket, itt van lehetőség a gyakorlásra is. Maga a küzdelem igen egyszerű, a kezünkbe kerülő dolgokat (akár ellenfeleinket is), felkapjuk és eldobjuk. Háromféle lehetőségünk van dobni: magunk elé dobhatjuk, ami a kezünkben van; van egy speciális dobásunk, amit az általunk választott kesztyű határoz meg, és természetesen egyszerűen dobni is képesek vagyunk. A Háromszöggel tudjuk a kesztyűnkben lévő speciális dobóstílust aktiválni, a Négyzet lenyomására magunk elé, a Körre pedig magunk mögé dobjuk a cuccot. Az X-re lehasal karakterünk, s ha van valami ott, akkor felveszi. Természetesen csak akkor jutunk tovább a következő pályára, ha az előzőn a pontszámunk alapján mink leszünk az elsők. Ehhez nem szükséges mindig nyernünk, mert egy pálya több fordulóból áll. A zene nem túl nagy szám viszont említést érdemel az eltalált figurák nyafogása és a győztesek, vesztesek örvendezése és búslakodása sorsuk felett. A grafika valóban jópofa, a figurák és maga a pálya tényleg 3D, a távolban húzódó háttérről már nem mondható el ugyanez. Bár maga a játékötlet nem egy nagy kaland, de szerencsére nem is törekszik többre, mint rövid kikapcsolódásra. Egyedül játszva talán nem is annyira szórakoztató, de ketten, sőt esetleg négyen játszva biztos csudajó buli egymásra nem kígyót-békát, hanem követ-bombát, egymást dobálni!



Gabor a poo

POY POY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

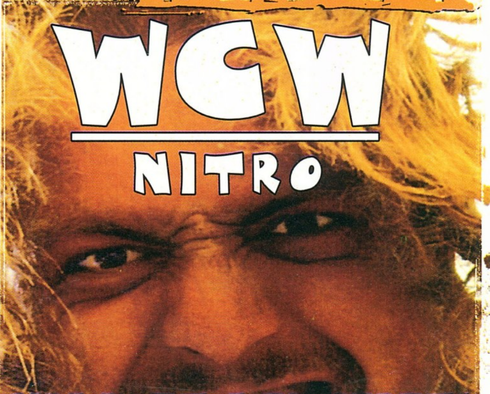
1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
MULTITAP ADAPTER

✓ FRENETIKUS SZÓRAKOZÁST NYÚJT A 4 JÁTÉKOS MÓD
× A GRAFIKA NEM NAGY TŰZ

81%

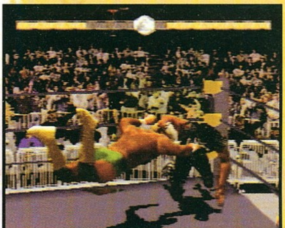
WCW NITRO

CIRKUSZT, KENYERET!





Az előző számok valamelyikében már volt egy pankrációs verekedő program, de az N64-re. Mostantól nem kell a műfaj kedvelőinek irigykedniük, immáron a PlayStation tulajdonosok is birtokba vehetik a WCW NITRO nevű gyöngyszemet. Furcsa műfaj a pankráció, nem mindenki szereti, ahogy a show kedvéért a "versenyzők" mímelik a hatalmas elszántságot, gyilkos indulatot, aztán az őrületes csapások után pár másodperccel már újra talpon vannak. Hát igen, a valódi verekedéshez a pankrációnak pontosan annyi köze van, mint egy hong kongi karate filmnek a valódi karate bajnoksághoz. Szóval, ha már van egy pankrátor progink, érdemes kipróbálnunk tudunk-e olyan show-t produkálni, mint az igaziak. Amint bekapcsoljuk gépet az anyaggal, a bevezető már gondoskodik is róla, hogy megmutassa cirka mit kéne produkálnunk. Ha nem indítjuk azonnal, nem csak a demoval fog bennünket szórakoztatni a program, de video bejátszásokat is produkál és ezek természetesen még egy hetven éves nagymamát is feltüzelnének. Nos a menüből egyébként érdemes az Optionst választani, mert a nehézségi fok alapbeállításban a Normal, és szerintem, amíg nem ismertek egy-két fogást ez bizony túlságosan nehéz. Szintén érdemes a Button Configurationt is megtekinteni, ahol a billentyűk négyféle kiosztása közül választhatunk. Az irányítás egyszerűnek tűnik, de sajna nincs semmi gyakorló pálya, ahol kitalálhatnánk, milyen speciális mozdulataink vannak, bár a borító ígér ilyeneket. Így aztán egyetlen módja van, hogy csiszoljuk verekedő tudásunkat; sokat kell gyakorolni, tehát minél többször kell próbálkozni az ellenfelekkel. Tizenhat bajnok közül szelektálhatunk, olyan nevek közül, mint Hollywood Hogan, Sting, Ric Flair, Booker T, Syxx stb... A választásunkat megkönnyítendő, a Kör lenyomására kis video bejátszás indul (mindegyik versenyző saját magát ajánlja, mint biztos nyerőt). Aki látott már pankrációt a tévében biztos tudja miről beszélek, egyszer mindenképpen érdemes megnézni őket. Ezek után nincs más hátra, mint valamelyik módban elkezdeni a játékot. Elsőre biztos nem lesz annyira élvezetes látvány, mint amit az igazi, de ha belejövünk mi is szép show-t nyomhatunk le. Már az elején azt írtam, hogy a pankráció főleg a látványon alapszik, hiszen nem igazi verekedést látunk. Nos a grafika ennek megfelelő, a küzdőtér és környéke valóban 3D, a nézők is elég jól meg vannak rajzolva, egy-egy jól sikerült akciót vakuvillogások és a tömeg hangos megnyilvánulása követ. Az egymással bunyózó figurák jól felismerhetőek, sőt annyira plasztikusak, hogy néha tisztára olyan, mint az igazi. A nézőtér felett elhelyezett kivetítőkön szintén mozognak a képek, talán csak a kommentátor lehetne bőbeszédűbb. Mindenképpen ajánlom azoknak, aki tényleg szeretik a pankrációt és mindenkinek, aki a verekedős progikat kedveli.



Gabor a poo

WCW NITRO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ HÁLÁTLAN TÉMA HÁLÁS MEGVALÓSÍTÁSA
× MÉG MINDIG LEHETNE SOKKAL JOBB

78%

GRAN TURISMO N64-EN

Miközben a PlayStation hívei alig győznek betelni a Gran Turismoval, sajnos az N64 rajongói mindeddig nem igazán tudtak egyetlen valamire való autós programot a gépükhöz beszerezni. Vajon a GT64 az a játék, ami változtat ezen a helyzeten? Lássuk!

A GT 64-et egy realisztikus autóversenynek szánták: mind a csapatok illetve az autók, mind a pályák a Japán Túraautó Bajnokságból lettek "kölcsönvéve". Ennek mondjuk látszólag ellentmond az a tény, hogy a három helyszín közül az egyik amerikai, a másik pedig európai, de ez nem jelent semmit – pontosabban csak annyit, hogy az alkotók valamiféle "nemzetközibb" hangulatot akartak kelteni. (Az Euro GP például a játék japán verziójában Lake Fuji GP néven szerepelt.) Na szóval 14 eredeti japán túraautó közül választhatunk, és ezekkel három különböző helyszínen versenyezhetünk. Mindegyik helyszínen két fajta útvonal létezik (egy rövidebb és egy hosszabb), azaz egy teljes bajnokság összesen hat pályából áll. Európában dimbes-dombos, vidéki tájakon kanyarog az aszfalt (ez a leggyorsabb pálya); a másik kettő, azaz a japán és az amerikai pálya pedig már városban játszódik. Ez utóbbiak talán az érdekesebb futamok – az amerikai városban például szinte csakis derékszögű kanyarok vannak. Van egyébként állítólag egy titkos helyszín is, amihez meg kéne nyerni a bajnokságot 24 körös versenyekkel – de ennek behozásához még nem volt elég türelmem.

A helyszínek, és a kocsik grafikája nagyon jó – ez már az előzetes fotókon is látszott. A városokban egymást érik a felhőkarcolók, hatalmas felüljárók vetnek árnyékot a kocsinkra, bámészkodók állnak az utcákon, s tiszta időben még le sincs ködösítve a láthatár, szóval rengeteg poligonnal dolgozik a gép. A GT64 akár a legszebb konzolos autóverseny is lehetett volna, ha mindezt kielégítő sebességgel mozgatta volna a gép – ám erről sajnos szó nincs. Én nem tudom, hogy a játéknak csak a PAL verziója "szaggat" ilyen szembetűnően, vagy egyszerűen csak ennyit bír a hardver – mondjuk inkább az előbbit tartom valószínűbbnek.

A kocsik hangja szintén kifogásolható, nem is szólva a többiek duruzsolásáról, ami mindenhez hasonlítható, csak motorhanghoz nem. A látványt és az audiót értékelve tehát csak annyit mondhatok: bár az Imagineernek sikerült túltennie a Multi Racing Championsipen (az előző munkájukon), de azért az összkép még távolról sem tökéletes.

Az irányítás számomra kielégítő (vagy inkább megszokható) volt, de ettől függetlenül semmi esetre sem realisztikus. Az analóg stickkel nagyon finoman lehet manőverezni, és a féket használva remekül érezhetjük, hol az a határ, ahol a gumik még nem csúsznak meg – néhol azonban szükség van ugyebár egy-egy kifarolásra, és itt kezdődnek a gondok. Abszolúte röhejes, hogy miközben oldal irányba csúszunk, a gázba taposva nemhogy megfognánk valamennyire az autót, de még jobban elkezdünk csúszni. Negyedik sebességben (!) egyfolytában kipörög a kerék! A program valószínűleg csak a sebesség és a tapadás kölcsönhatására figyel, és hogy kicsúszásnál milyen ellenintézkedéseket teszünk, az teljesen hidegen hagyja. A manuális váltó sem segít: visszaválthatunk, vagy tehetünk bármit, de csak csúszunk, ameddig kellően le nem lassulunk. A taktika ezek után gondolom nem kérdéses: nagy íveken kanyarodva úgy kell autóznunk, hogy csak a legszükségesebb esetekben (mondjuk a hajtűkanyaroknál) pörögjön ki a kerék. Ha már megtanultuk a pályák nyomvonalát, már nincs gond. A tanuláshoz egyébként jól vannak összeállítva a nehézségi szintek: a kezdő ellenfelek egy kis odafigyeléssel rögtön megverhetők, viszont a hard fokozaton már minden egyes kanyart az ideális íven kell venni.

Aztán ha már nagyon profik vagyunk a bajnokságon (Championship), a Time Trialnál elkezdhetjük döntögetni a saját eredményeinket, avagy a Battle-lel kihívhatjuk az egyik barátunkat is egy versenyre. A Time Trial rekordok mellesleg a kártyára mentődnek, tehát ehhez nem kell külön memóriakártya. Kell viszont akkor, ha bajnokságot játszunk, és állást akarunk menteni (File). Új bajnokság esetén a kocsi, a váltó, és az ellenfelek kiválasztása után határozhatjuk meg a nehézséget, a körök számát, és a kvalifikációs körök típusát. A rajtpozícióért vagy három kört kell menni az adott pályán, vagy csak egyet (plusz egy bemelegítő kört). Ez utóbbinak mondjuk nem tudom mi értelme, mert hát a három körös edzőfutamot – ha például már a második körünk nagyon jól sikerül – bármikor nyugodtan megszakíthatjuk.

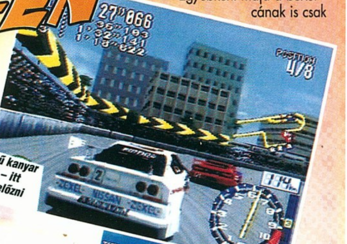
A versenyek előtt mindig módosíthatunk a kocsink alkatrészein (Car Setup), s a módosításokat néhány szabad körrel (Free Run) rögtön tesztelhetjük is. A váltó típusától fogva a spoilerek dőlésszögéig összesen 7 dolgon állíthatunk, plusz még ha 24 körös versenyeken megyünk az üzemanyagtartály telítettségén is. Egyébként majd a boxutcának is csak a 24 körös versenyeknél lesz szerepe.

őszintén szólva én mondjuk túl sok előzetes állítgatást nem tartok indokoltnak, nekem például nagyon bevált az 556-os KURE járgány (nem csak az egyéniségemhez passzoló színe miatt), aminek mindössze a váltóján kellett néha bütykölnöm. (Az európai pályánál szerintem nem árt az 5-ös áttétel, a többinél viszont jó a 3-as.)

Értékelésképpen csak annyit tudok mondani a GT 64-ről: ha már megvan a Top Gear Rally és feltétlenül valami új autóversenyt akarunk, ez a játék nem rossz választás. Bizonyára (remélhetőleg) jönnek még jobb napok és jobb programok, de addig is a GT64 a második legjobb N64-es autóverseny.

V.Z.





Derékszögű kanyar következik – itt nehéz lesz előzni



A helyezésem nem sok örömre ad okot



Magányosan száguld a Toyota az alagútban



Íme a belső nézet – csak hogy egy ilyet is mutassunk



Jobbra a tenger – kár, hogy nem lehet egyet csobbanni

GT 64

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA/MEMORY PAK-RE
RUMBLE PAK

✓ KORREKT A KIHÍVÁS, KLASSZAK A PÁLYÁK
× A KÉPFRISSÍTÉS MEGLEHETŐSEN AKADOZIK

84%

MATCH-BOX FUTAM
CIRCUIT BREAKERS

A kicsi kocsi újra száguld? Ha sikerül a megfelelő nyomvonalat kiválasztanunk, van rá esélyünk. A Mindscape új autóversenye, a Supersonic fejlesztésében készült CIRCUIT BREAKERS nem nevezhető szokásos darabnak. Egy angol PlayStation újság értékelésében 9/10-et kapott (itt a szerkesztőségben sokan igazat adnak nekik), de szerintem biztosan érdekeltek a bevételben. A jópofa, de nagyon rövid intro után máris kezdődik a játék, eredeti módon egy guruló bukósisakot kell valamelyik korongra navigálnunk, így választhatunk autót magunknak. Nyolc kocsi áll rendelkezésünkre, négyféle típusból kétféle színben választhatunk. Erre a bő színválasztékra valószínűleg azért van szükség, hogy ha netán négyen játszunk, meg tudjuk különböztetni saját





Mikor ez megtörtént, a kiválasztott járgánnyal egy terembe jutunk, ahol a különféle pályák közül választhatunk. Mielőtt azonban a pályákról beszélnék, picit hadd térjek vissza az OPTIONS-ban található lehetőségekhez. A memória kártyával kapcsolatos funkción kívül a hangot tudjuk beállítani, külön a zenét és külön a

tetni, az első négy pályán kell első helyezést elérnünk, hogy a följebb jussunk és újabb helyszíneken próbálkozhassunk. Bármelyik pályát választjuk is, lehetőségünk van időmérő futamra, ahol csak a stopperral és önmagunk árnyékával (az addigi legjobb eredményünk "szellem autója") kell megküzdenünk. Csak akkor jutunk magasabb szintre, ha az adott pályán sikerül nyer-

hatunk. Hiába felsőbb körökben most ez a divat, ott mindig is több volt a veszély, mint lent. Bár semmi nem jelzi melyik kocsi miért jó, vagy jobb, mint a többi, de mégsem mindegy melyiket választjuk, ugyanis nem egyformák a tulajdonságaik. Van, amelyik gyorsabb, van, amelyik jobban irányítható, nekem a kis piros versenyautó vált be a legjobban. Változatos, szépen megrajzolt pályákon versenyezhetünk, a kamera fölülről követ bennünket, ami a kanyarokban, különösen a gyakori derékszögű fordulókban sokszor nem igazán előnyös, nagyon megnehezíti az irányítást. Sajnos a kameraálláson és a nézeten éppen úgy nem lehet változtatni, mint a nehézségi fokozaton sem, tehát arra ne is számítson senki, hogy "majd easy-ben begyakorlom a pályákat, és aztán én leszek a bajnok..." A versenyhez illő lendületes zene szól, hacsak kihasználva az Options adta "rengeteg" lehetőséget le nem halkítjuk. A kocsik apró mérete, a jellegzetes nézet, az egész hangulata miatt a stuff engem a Micro Machinesre emlékeztet, de mégsem az. Ki ki döntse el maga, hogy ez pozitívum, vagy negatívum-e. Ha van Multi Tap adapterünk és hozzá több irányítónk, biztos jó szórakozást kínálhat, ha megtetszik az anyag sajátos hangulata és közel egy szinten vagyunk az irányítás képességében, mert ellenkező esetben annyiszor kell újra kezdenünk egymás mellől a versenyt, hogy esetleg unalmassá válik.

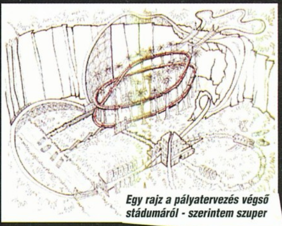
Gabor a poo



Sugárhajtás csap ki a kicsi kocsik hátuljából, ezzel együtt növekszik a sebesség is



"Szuper" vezetési stílusom itt megbosszulja magát



Egy rajz a pályatervezés végső stádumáról - szerintem szuper



Áttűzök ezen a hídon és bevágok az első helyre



A sivatagban is folytatódik a flúgos futam



Robbanás szakítja meg a "csendes" versenyzők mindennapjait





kocsinkat a másikétól. Bár ha mindketten a Minit választjuk, még így sem lesz könnyű dolgunk, mivel az egyik kék, a másik zöld. (Színtévesztők előnyben!) Ha valamilyen okból kifolyólag nem játszani szeretnénk, hanem az OPTIONS-hoz hozzáférni, a START gombot lenyomva tárul elénk ez a lehetőség. A MEMORY CARD értelemszerűen a kimentett állás betöltésére, illetve mentésre szolgál. Furfangos módon kocsink nem tartozik bele a mentésbe, így ha a betöltés előtt más típust választunk, akkor azzal kell végig mennünk, vagy újra vissza kell mennünk kocsit választani. Ha pedig előbb betöltjük az állást, utána ugyanúgy kocsit kell választanunk, mint ha most kezdenénk elölről.

zajt van lehetőségünk lehalkítani. LANGUAGES: a progi nyelvét állíthatjuk be, ADJUST SCREEN: a képernyőt tuszkolhatjuk középre, ADD ON DISK: a külön lemezen kapható(?) pályákat tölthetjük be, az ANALOG CONTROLLER mindössze a vibrálás ki- és bekapcsolására ad lehetőséget. Bármit mondhatunk erre az anyagra, csak azt nem, hogy hosszadalmas installálásba kerül elindítani a játékot. Tehát ott tartottunk, hogy kiválasztjuk, melyik pályán szeretnénk indulni. Ha egymás ellen játszunk, lehetőségünk van bármelyik pályát választani, de ha egyedül szeretnénk a gép ellen megméret-

nünk, ráadásul a magasabb szint csak arra a pálya csoportra vonatkozik. Egymás elleni küzdelemnél nincs osztott képernyő, ha lemarad valamelyikünk a másik kap egy pontot, és egymás mellől folytathatják a versenyt. Ugyanez vonatkozik arra az esetre is, ha az útról lesodródva fölrobban az autónk. Habár autóversenyről beszéltem idáig, de ez a játék olyan, mint a nevezetes hajsampon és kondicionáló "kettő az egyben!" – mivel a mocsár és a velencei pályákon motorcsónakkal lehet róni a köröket és gyilkolni egymást. Bizony erre is van lehetőség, eleinte csak gyorsítókat és passzív ellenfél kiktatókat (úgymint pl.: olajfolt, ragacs tócsa stb...) lehet menet közben fölszedni, de magasabb szinteken már akár öt darabos lőszerkészletet is talál-

CIRCUIT BREAKERS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-4 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK
MULTI TAP ADAPTER

✓ ÚJ KIHÍVÁS ÉS EREDETI HANGULAT
× GYENGE ANIMÁCIÓK

82%



Eddig nehéz feladat előtt állt az, aki szeretett volna magának egy élethű rallyszimulátort vásárolni, mert nem csak a gyengécske kínálat állta útját, a minőség sem volt mindig elfogadható. Aztán üstökösként robbant be a nyáron a Codemasters feldolgozásában az a rallyjáték, amely nyugodtan pályázhatna minden idők legszebb, legjobb és legélethűbb játékára.

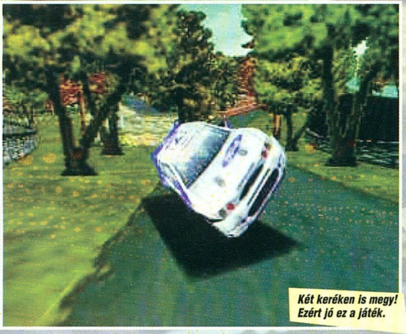
MENÜK, OPCIÓK, JÁTÉKLEHETŐSÉGEK

Kezdjük ott, hogy nem kellett sok ahhoz, hogy magával ragadjon a játék, már rögtön az introban úgy elvarázsolt, hogy a földön fetrengtem a gyönyörűségtől. Aztán máris a menüben találtam magam. Nézzünk körül egy kicsit. Az Options-ban bekalibrálhatjuk magunknak a nehézségi szintet, mely nem csak annyiban változtatja a játék menetét, hogy jobban kell vezetnünk, hanem a könnyű és közepes fokozatban mind más-más autók közül szelektálhatunk. Alapjában véve 8 rallyautó áll a garázsban, persze ahogyan haladunk előre, úgy megnyerhetünk még négy bonusz autót. ***(Talán még többet is, de tesztelőink csak ennyit találtak. M)*** Akik kíváncsiak az autókra, azoknak álljon itt ezek pontos típusa (Subaru Impreza WRC, Mitsubisi Lancer E4, Ford Escort WRC, Toyota Corolla WRC, Reanault Maxi Megane, Seat Ibiza Kit Car Evo2,VW Golf GTI Kit Car, Skoda Felicia Kit Car).

A kezdő játékosok még nem igazán tudják úgy vezetni az autót, ahogyan azt valójában kéne, ezért maga Colin McRae is oktathat minket arról, mik is a rallyvezetés alaptrükkjei, majd a későbbiekben fortélyai. Ez az iskola egy 3 nehézségi szintből álló pályasorozatot takar, melyben először az alapfogásokkal ismerkedhetünk meg, majd azután egyre bonyolultabb trükkökre is rájöhetünk. Próbálkozásainkat maga a nagy Colin McRae fogja kommentálni, általában annyit fog mondani, hogy túl gyorsan megyünk és vigyázzunk, mert megint nekimentünk valaminek. Minden gyakorlat után megkapjuk az értékelésünket, szétszedve minden elemre (gyorsaság, fékezés, csúszás, utasítások betartása stb.). Az oktatás előkészítése egy videokazettáról folyik, innen kell leneznünk a feladatokat. A sikeres teljesítés után egy elismerő oklevelet kapunk, mely bizonyítja, elsajátítottuk a vezetés minden csínját-bínját.

Vissza a menübe, ahol még várnak ránk a felderítetlen játékfajták. Egyedül játszva indulhatunk egy olyan bajnokságon, ahol 8 ország 6 pályaszakaszán kell folytonosan jól teljesítenünk. Itt mindig csak az lebegjen a szemünk előtt, hogy az első hatban benne legyünk, ugyanis csak ebben az esetben léphetünk át a következő ország bajnokságába. Azért kell végigjátszani ezt a Tournamentet, mert addig más módokban egyetlen pálya sem játszható. Ám miután végeztünk, máris nyomulhatunk időméréses futamon, vagy végig egy ország pályáin. Természetesen a kétjátékos mód sem hiányozhat napjaink legjobb autós játékából, mehetünk osztott képernyőn, vagy felváltva egymás után. Aki a rally mellett szeretné, ha barátja autóját egy kicsit megdeformálhatná, akkor erre is lehetőség van, bár hangsúlyoznám a játék nem kifejezetten erre lett kitalálva.


Hegyek között, völgyek között, zakatol a Rally


Két keréken is megy! Ezért jó ez a játék.


Dual Shock-kal átremegtem ezen a kis hídon

MIT, HOGYAN, MIÉRT?

A játék teljes egészében a valóságos szabályokat betartva készült, így lehetséges az, hogy egy valódi rallyszakértőnek is öröm lehet nézni: nem csak, hogy minden törvény érvényesül, ami az életben, hanem sok apróság is nagyon egyezik. Így például autónkon bármiféle módosítást, szerelést csak és kizárólag 2 körönként hajthatunk végre, s ami érdekes, hogy nem pénzbe, hanem időbe kerül a javítás/módosítás. 60 perc az az idő, amit megkapunk, mint szerelési segélyt, ezek után csak a mi kezünkben van az autónk sorsa. Mielőtt fejest ugranánk a mélyvízbe, kérjük le a pálya rövid ismertetését, hogy miként is alakítsuk át a verdát. A havas pályákon alkalmazható a szöges gumi, de a sebváltót, a motort és egyéb más hasznos dolgot is tuningolhatunk. Természetesen a viszontagságos útviszonyok és más egyéb természeti tényezők igen erősen befolyásolhatják autó állagát (teszem azt egy fenyőfával való frontális ütközés és egy kellemes árokba borulás után lesz mit javítani a kocsin). Ilyenkor nem csak az átvariálással, hanem a szereléssel is időt vesztünk.

A játék jellege a valódi rallyt idézi, tehát a tiszta "stopper elleni" versengésen kívül másra senki se számítson. Ahogyan az életben, itt is egymás után engedik el a versenyzőket, tehát a pályán nem találkozhatunk ellenfeleinkkel. Segítőtársunk (mitfárerünk) az a Nicky Grist lesz, aki Colin McRae valódi csapattársa. Annyira profin nyomja az ember, hogy aki valódi versenyző, az akár csukott szemmel is végigmehet a pályán (enyhe költői túlzással...). Persze vannak még olyan apróságok (melyre azt mondta még a Martin is, hogy ez a csúcs, ennél nincs jobb), ezek pedig az olyan huncut dolgok, mint amikor durrog a kipufogó, vagy köhög a motor a folyamatos előre/hátra váltásoknál.

REMEGŐ KÉZZEL JÁTSZHATSZ

A kezelés több módon történhet, tudniillik a játék erősen joystickfüggő. Nem mindegy ugyanis, hogy egy sima mezei kezelőszervvel, vagy analóggal, vagy a legjobb esetben egy Dual Shock-kal állunk a rajthoz. Ez a játék támogatja a Dual Shock irányítót, ami annyit von maga után, hogy nem csak rázkódni fog a kezedben, ha kisebb bukkanóra érsz, hanem akkor is, ha letérsz a kitaposott útról is. Természetesen az analóg része is igen hasznos a joysticknak, ugyanis az eddigi autós játékoknál nem lehetett egy kanyarban az adott sebességet folyamatosan tartani, mindig csak a padlógáz volt, így az egyetlen megoldás az volt, hogy nyomtad a gázt, majd elengedted, majd nyomtad... Nos most a helyzet megváltozott. Az analóg irányító tökéletes társad lesz abban, hogy "analóg módon" tudj

KÓD-X 8

ALUNDRA - TELJES MEGOLDÁS (1 RÉSZ)

FIRE WAND

Ha meg akarjuk szerezni a tüzes botot (a Fire Wandot), rendelkeznünk kell a Merman Boots-szal, az Iron Flail-lal a Power Glove-val, valamint a gyorsan növő babbal, a Spring Beam-mel (bár ez utóbbi lehet, hogy nem kell). Egy Fire Manor nevű helyet kell keresnünk a falutól nyugat-délnyugatra. Pontosabban először egy barlangot kell találni, ami levisz a tengerpartra. Itt barlangról barlangra kell haladni addig, amíg ki nem lyukadunk a Fire Manornál. Menjünk be és gyújtsuk meg a fáklyákat a repkedő tűz gömbbel. Kinyílik az ajtó, és egy egyszerű feladatot kell megoldani: a padlón kis ábrák lesznek egy kis tűzgolyóval. Nem kell mást tenni, mint követni – nagyon gyorsan – a golyót azokon az ábrákon, melyeken áthaladt. Ha sikerült megkapjuk a Fire Wand-ot, amely fegyver szerintem az egyik legjobb a játékban.

ICE WAND

Az előbbi testvére, csak nem tüzet, hanem jeget lő. Hogy megszerezzük szükségünk lesz az előbb említett Fire Wand-ra. Most egy Ice Manor nevű helyet kell keresnünk a térkép észak-keleti részében (olvasgassuk az útba igazító táblákat). Miután beazonosítottuk, hogy hol van, valahogy el kéne oda jutni. Az Ice Manor felett van egy bokor, azt égessük le és menjünk be a két fal közé, amíg a fák közé nem érünk. Nem kell megijedni a fák között, ugyanis el tudunk menni - így némi botorkálás után már benn is lehetünk az épületben (még egy gazt le kell égetni a bejárat előtt). Bent kapcsolókra kell rátolni oszlopokat a következő módon: a jobb felsőt balra, a jobb alsót balra-fel és jobbra, a bal alsót fel, a balközepet balra, a jobb felsőt le, a fentit balra, alatta lévőt fel majd balra kell lökni. Az utolsó kapcsolóra csak rá kell ugrani. Bent három ajtó fogad minket. Menjünk be a bal szélsőbe és állítsuk a kapcsolót le, míg a jobb szélsőben balra (csak a karddal lehet állítani). Ezután egy oszlopos szobába kerülünk – itt rendezzük az oszlopokat úgy, hogy át tudjunk menni a túl oldalra. Ha sikerült miénk az Ice Wand.

LEGENDARY SWORD

Ezt a tippet nem sikerült kipróbálnom, így nem vagyok biztos benne, hogy működik, mindenesetre azért leadom, hátha bejön. Mikor meghalunk, a gép felkínálja a lehetőséget, hogy visszamegyünk a címképernyőre (Title), vagy az utolsó kimentett állásból játszunk tovább (Quick Restart). Nos számoljátok a játék elejétől kezdve, hogy hányszor haltok meg és minden halálozás után Quick Restartot (továbbiakban QR) nyomjatok (a legjobb, ha el is mentitek utána). Amikor Jesstől megkapjuk a Power Glove nevű kesztyűt – amivel hatalmas köveket lehet mozgatni – egészítsük ki a QR-t 16-ra, azaz annyiszor haljunk meg, amennyi még hiányzik a 16-hoz (ahhoz gondolom nem kell tipp, hogy haljatok meg, egyébként a bombával a leggyorsabb). Ha megvagyunk menjünk Nyugatra a tóhoz, amiben örvények vannak, emellett van egy híd és egy King Snow nevű szobor. Fogjuk a nagy sziklát és hajítsuk el onnan, majd menjünk oda hozzá. Ekkor King Snow megelevenedik, és ha mindent jól csináltunk, nekünk adja a legendás Kardot, amely – állítólag – mindennél erősebb fegyver a játékban.

GILDED FALCON

Sokáig nem tudtam, hogy ez mire való, de aztán utána olvastam a dolognak és rájöttem. Szóval Inoától délre van egy kis ház, melyben egy ismerős arccal találkozhatunk a hajóskapitány személyében. Tudjátok, az elején ő volt a hajótörést szenvedett hajó kapitánya. Nos, ő az eset óta átment kapitalistába (méghozzá a pofátlanabb részébe ennek a rétegnek), ugyanis egy boltot nyitott, amelyben mindenféle felszereléseket árul igencsak borsos áron, mivel minden cucca 10000, azaz tízezer Gilderbe kerül (bár igazság szerint némelyik felszerelés meg is érne ennyit). Ezzel a tízezerrel csak két probléma van: az egyik, hogy csak 9999 lehet a nálunk lévő maximum, a másik, hogy még ezret is nehéz összeszedni, nemhogy ennyit. No de akkor hogy is lehetne megvenni tőle ezeket a tárgyakat? A megoldás a következő: a játék elejétől fogva gyűjthetünk madárszobrokat, azaz Gilded Falconokat. A játék végéig ezekből több mint 40 darabot (ez legyen a minimum, nem árt, ha több van) kell összeszedni és elvinni őket ebbe a boltba. Ekkor miénk lesz az összes felszerelés.

A CRESTEK ÉS A STONEHENGE

A játék során hét darab Crestet fogunk kapni, általában mindig valamilyen főellenség után. Ám fölvetődhet a kérdés, vajon mire is jók ezek? Nos nem kell mást tenni, mint elvinni őket a térkép északnyugati részébe. Itt kőoszlopokat találhatunk, és mindegyik oszlopsorhoz tartozik egy Crest. Mind a hét darabot belehelyezve ezekbe egy híd jelenik meg, mellyel északra mehetünk a kastélyba. Van még egy észrevételem, ám ez nem tipp csak felhívás, mivel erre én sem jöttem rá: szóval vannak a térképen ezek a Stonehenge szerű építmények, ezeket valahogy át lehet alakítani teleportokká, így rendkívül könnyű lesz a közlekedés a különböző földrészek között – ám, hogy ezt hogy lehet elérni, azt sajnos nem tudom. Talán Ti rájöttök.

VÉGIGJÁTSZÁS

A történet egy hajón kezdődik (Alundra éppen ezen utazik). Miután megkaptuk az irányítást, beszéljünk a matrózokkal, majd a hajó kapitányával, aki elküld minket a szobánkba pihizni. Irány tehát irány a kabin, ahol miután elaludtunk, álmunkban némi közjátéknak lehetünk szemtanúi. Miután véget ér az álom, hatalmas tengeri viharra ébredünk – hagyjuk el tehát a kabint, egyébiránt jobbra tudunk kijutni. Miután kiértünk a bárka hajótörést szenved, minket pedig a partra vett a tenger, ahol is egy Jess nevű ember ment meg és visz el a falujába Inoába, valamint azon belül is a saját házába.

TRAN'S MANOR

Ébredés után beszéljünk a falubeliekkel, tőlük megtudhatjuk, hogy egy Wendell nevű öregúrnak rémálma van, és már napok óta nem ébred fel. Wendell unokái elmondják, hogy Septimustól kérjünk segítséget – látogassuk tehát meg őt, a falu északkeleti csücskében van a háza. Beszélgessünk vele és elmondja, hogy ő nem tud segíteni, de mi talán igen ezért elküld minket a falutól keletre fekvő Tran's Manorba, ahol is egy könyvet kellene megtalálnunk, ami segíthet Wendellnek. Induljunk tehát erre a helyre: Megérkezve a házba az ajtók becsukódnak és néhány ideges szörny támad ránk, akiket ha elintézünk, az ajtók kinyílnak. Először menjünk be a bal szélső ajtón, majd itt kapcsoljuk át a kapcsolót, mire egy titkos ajtó nyílik ki, melyen menjünk be. Haladjunk előre és intézünk el minden szörnyet – erre azért van szükség, hogy a zárt ajtók kinyíljanak, de vigyázunk a leomló kövekkel. Ugorjunk be a vízbe, itt két kapcsolót találhatunk. Először kapcsoljuk át a baloldalit, majd a jobboldalit, ekkor megnyílik egy híd a víz felett, melyen menjünk keresztül. Tovább haladva vigyázunk a tüskés leomló vasdarabokra, majd lent vegyünk fel egy hordót és dobjuk a középen fekvő narancssárga kapcsolóra. Ha sikerült a baloldali rács eltűnik az útból, így tovább mehetünk. A következő szobában négy kapcsolót találhatunk négy hordóval, természetesen mindegyik hordót tegyük a kapcsolókra és máris szabad az út. Menjünk fel a lépcsőn, kapcsoljuk át a kapcsolót, és irány lefelé, majd egy új szobába jutunk, szintén egy kapcsolóval. Nyissuk ki a jobb szélső ajtót és menjünk is be rajta. Egy szobába jutunk, ahol is középen egy láda található négy narancsszínű kapcsolóval. Szépen álljunk rá mind a négyre, így átkapcsoljuk őket. Ha sikerült az akció máris elérhetővé válik a láda, melyben egy kulcsot találhatunk. Hagyjuk el a helyet a szoba bal felső részén megnyílt létra segítségével. Egy kis szobába kerülünk (itt egy láda), melyet felnyitva egy Life Vesselt találhatunk, nem beszélve arról, hogy az ajtó is kinyílik. Távozzunk, majd menjünk a bal felső emeletre, ahol hasznosíthatjuk a kulcsunkat, mivel itt van egy zárt ajtó. Belépve a szobába megtaláljuk a keresett könyvet, melyet vigyünk el Septimusnak – persze a szobában található ládákat se felejtsük el kipakolni. Mielőtt elhagynánk a helyet, még Melzas jelenik meg, aki mond egy mondatot, és el is tűnik.

WENDELL RÉMÁLMA

Menjünk tehát Septimushoz, aki épp Wendell házában található. Némi beszélgetés után Septimus megmutatja, hogyan is kell használnunk az "álomba lépés" képességünket. Ezután beteleportálunk Wendell rémálmába, ahol is őt éppen szörnyek molesztálják, menjünk tehát megmenteni. Induljunk el fölfelé, és kapcsoljuk át a kapcsolót, mire az egyik elágazásnál elmozdul az útból a nagy kődarab. Menjünk a megnyílt úton, majd kapcsoljuk át az újabb kapcsolót és vegyük jobbra az irányt, majd a kapcsolóval tüntessük el a követ az útból. Ám tovább haladva egy újabb kőhöz jutunk, melynek az eltüntetéséhez forduljunk vissza, és csak lefelé és jobbra közlekedjünk addig, amíg egy kőhöz nem jutunk. Itt forduljunk balra az újabb kapcsolóhoz és kőhöz, melyet mozdítsunk el. Haladjunk tovább, majd ezzel a módszerrel tüntessük el az újabb követ, ezután menjünk balra és föl, itt egy újabb kapcsolóra lelünk mely egy ládához nyitja az utat. Menjünk fel a létrán (az út bezáródik) és néhány szörny jön elő, melyeket intézünk el. Ha sikerül, baloldalt kinyílik a továbbvezető út, de még egy kapcsolót kapunk. Az út kétfelé ágazik, ám ha helyesen megyünk, a kapcsolót nem kell használnunk. Először menjünk felül, majd alul, ezután felül, utána megint alul végül alul. A szenvedő Wendellhez jutunk, akinek segítsünk. A kis szörnyek egyesülnek, és egy nagyobbat alkotnak. Most jön az első főellenség, aki még nagyon könnyű lesz. Nagyon lassú, úgyhogy csak arra kell vigyázni, nehogy hozzánk érjen. Ha sokat sebeztük, elkezd osztódni (négy kisebb darabra), majd később ezek további darabokra oszlanak, melyeket intézzünk el. Ha megöltük kiteleportálunk az álomból, és rövid párbeszéd után elindulunk Septimus otthonába. Mielőtt megérkeznénk Giles jelenik meg és elvisz bennünket a templomba bemutatni a főpapnak, akivel imádkozunk egyet, majd térjünk vissza a faluba egyenesen Septimus házába. ő elmondja, hogy nemcsak Wendellnek voltak rémálmai, hanem a falu több tagjának is – így ránk bízza a nemes feladatot, hogy szabadítsuk meg Inoa falut a rémálmoktól.

COAL MINE

Miután végigmondja, amit akart és elhagynánk a házát egy hatalmas robbanás, majd földrengés rázza meg a falut. Mint kiderül a közeli bányából jött a robbanás, irány tehát a bánya, ami a falutól északnyugatra fekszik. Itt elmondják, hogy többen bent ragadtak a bányában, de egy túlélő kijutott. ő most a polgármester házában fekszik – menjünk tehát oda – és mint Septimus kideríti, neki is rémálma van. Arra is fény derül, hogy Olent a túlélőt Murggok, azaz majomszerű lények támadták meg, és e miatt jött a robbanás. Ám, hogy pontosan mi történt, arra csak akkor deríthetünk fény, ha behatolunk Olen álmába és kiderítjük az eseményeket. Belépve az álomba beszéljünk Olennel, aki elküld minket Zanehez, hogy mondjuk meg neki, indíthatja a gépet. Menjünk be a fölső ajtón és beszéljünk Zanenel, aki elmondja a gép indítási kódját (vagyis, hogy a kapcsolókat milyen sorrendben kel lehúzni), ami a következő: bal, bal, jobb, bal. Menjünk vissza Olenhez és beszéljünk vele. Olen berobbantja a zárt barlangot, melyből az említett Murggok jönnek elő és megtámadnak minket. Intézzük el őket és vegyük fel a leeső dobozt (próbáljunk úgy helyezkedni, hogy legyen idő kinyitni, mivel miután megöltük őket azonnal kiteleportálunk az álomból). Ezután újabb párbeszéd jön, de sajnos Olent már nem tudják megmenteni, ezek után hazaküldenek. Otthon Jess fogad minket, miszerint készített egy bombát, mellyel a zárt bánya bejáratát akarja berobbantani. Jess elmegy a bányába, kövessük öt (persze a bombát ne felejtsük ott). Robbantsuk be a bánya bejáratát és menjünk be. A kisebb földrengés lezárja a baloldali bejáratot, jobbra pedig ahhoz a géphez jutunk, melynek az indítási kódját megkaptuk – ám sajnos bemenni nem lehet, mivel egy ajtó lezárja az utat. Menjünk tehát jobbra (robbantsuk be a bejáratot), majd kövesük a sín nyomvonalát, amíg egy nem működő kapcsolóhoz jutunk. Menjünk tovább oda, ahol a teknősbékaszerű szörnyek vannak – őket intézzük el. Itt van egy lejárat, melyet robbantsunk be, és menjünk le. Menjünk jobbra, majd föl, amíg a Murggokhoz nem jutunk (éppen az egyik bányászt (Lymant) támadják). Intézzük el őket és vegyük el Lymantól a kulcsot, persze a ládákat se felejtsük ott. Irány vissza a zárt ajtós szobába, ahol nyissuk ki az ajtót és indítsuk be a gépet a fentebb említett módón.

Távozzunk a szobából és ugorjunk bele a csillébe, mellyel utazunk egy kicsit. A végállomásnál menjünk a jobboldali szobába, majd ott robbantsuk be az eltorlaszolt bejáratot és menjünk be. Egy szobába jutunk, ahol éppen rettentő földrengés van (vigyázzunk tehát a leomló kövekre). Haladjunk jobbra, majd fent ugráljunk balra és mászunk fel, majd távozzunk. Egy újabb szobába kerülünk egy gép és egy kapcsoló társaságába. Természetesen a kapcsolót kapcsoljuk át, erre beindul a gép. Masírozzunk vissza a csilléhez, majd vegyük balra és le az irányt, egy kapcsolóhoz jutunk, amit természetesen kapcsoljunk át, és menjünk vissza a csilléhez (újra utazunk egyet). Megérkezve ugorjunk le a teknősbékákhoz és kapcsoljuk át a kapcsolót, erre kinyílik a csille melletti zárt ajtó, melyen menjünk be. Egy sérült bányász és néhány izgága Murgg társaságába kerülünk, akiket intézünk is el. A bányásztól vegyük el a kulcsot, majd térjünk vissza a csilléhez, melybe ugorjunk is bele. Megérkezve kapcsoljuk vissza a baloldali kapcsolót, majd újabb utazás után térjünk vissza a kiinduló pontra. Innen menjünk az előbb még zárt (nem működő kapcsolóhoz), melyet kapcsoljunk át és sétáljunk vissza a csilléhez (vonatozzunk újra egyet). Megérkezve a csille mellet van egy zárt ajtó, melyet a bányásztól kapott kulcsunkkal nyissunk is ki. Bent van egy állásmentő hely – ne feledkezzünk meg róla – majd haladjunk balra és le, amíg el nem érjük a vizet. A cölöpökön ugráljunk el a kapcsolóig melyet, nyomjunk át. Egy kockakövet kapunk, melyre ráugorva távozhatunk innen. Egy zárt lejárathoz jutunk, amelyet berobbantva szabad az út lefelé. Lent a cölöpökön keresztül egy ládához és egy sérült bányászhoz jutunk. A ládából vegyük fel a kulcsot, beszéljünk a bányásszal, majd vegyük az irányt az állásmentő teleportos szobába. Az állásmentő helyhez képest lent egy újabb csillét találhatunk, melytől jobbra egy zárt rácsos ajtóra és egy kapcsolóra lelhetünk. A rácsot nyissuk ki, a kapcsolót pedig kapcsoljuk át, majd utazzunk egyet a csillével. Megérkezés után induljunk jobbra és pakoljunk le EGY darab ládát és ugorjunk fel. Át tudunk ugrani a túloldalra (ezt tegyük meg), majd haladjunk jobbra, ugorjunk le majd fel és újra jobbra. A szobában ugráljunk a csilléhez, melybe szálljunk be. Miután véget ért az utazás, kaptassunk fel a lépcsőn, ezután menjünk le. Tartsuk az irányt lefelé, amíg egy nem működő lifthez nem jutunk két kapcsolóval. Kapcsoljuk át először az alsót háromszor, majd a felsőt háromszor. Nem fog működni, ezért mászunk a gép tetejére és ugráljunk rajta. Három ugrás után beindul, mi pedig lemehetünk. Lent induljunk el lefelé, míg a Murggokhoz, illetve azok főnökéhez nem jutunk. Zazan (ő a főnök) épp arról beszél, hogy alattvalóinak hét embert kellett volna elintézniük, nem pedig hatot, mint ahogy azt tették. Természetesen mi lennénk a hetedikek, de persze ezt ne engedjük – inkább intézzük el a kis majmokat (a nagyot csak később lehet). Győzelem esetén egy Life Vessel kapunk ajándékba. Hagyjuk el a barlangot és induljunk balra a Murggok otthonába, azaz egyszerűen csak kövessük a menekülőket. Itt nézzünk körül, majd induljunk vissza a faluba. Itt megtudhatjuk, hogy Sybill akar velünk beszélni (keressük tehát meg őt). Miután megtaláltuk elmeséli az álmát – igen érdekes álom érdemes minden részletét megfigyelni.

(Folytatás a következő számban.)

CLOCK TOWER - TELJES MEGOLDÁS

PROLOGUE - PROFFESOR BARTON

Az irodánkban kezdünk, gyorsan menjünk is ki, miután átvizsgáltuk az asztalunkat, az ágyat és a szekrényt. Rögtön megtaláljuk az első Hintet is. Beszélj Beth-hez kétszer, nézd meg a szobrot az asztalon, szintén nézd meg a maszkot, majd beszélj Danny-hez kétszer. Hagyd el az irodát, majd összefutsz Harris-szel a folyosón. Itt választás elé állsz. Ha a játék során Helent szeretnéd irányítani, akkor csupán egyszer szólítsd meg, majd nyargalj tovább. Viszont, ha Jennifert szeretnéd karakteredül, akkor kétszer beszélj vele. Elmondja, hogy megérkeztek a TV-sek az épületbe, s szeretnének riportot készíteni veled. Menjünk is a lifthez, majd menjünk le az elsőre. Itt miután kibeszéltük magunkat, menjünk vissza az irodába, ahol is a szobrot kell rábízni valakire. No, de nem mindegy, hogy kire. Jól jegyezzük meg kinek adtuk, ez a későbbiek során még igen nagy fontossággal bír. Most menj a kezelőszobába, ahol beszélgess el Edwarddal és Kay-el.

SCENARIO 1 - JENNIFER SIMPSON

Későre jár már, amikor is Jennifer felfedezi, hogy valaki követi őt. Rögtön kezdjük el szaladni, egészen addig, amíg be nem futunk az intézetbe. Itt a portás nyit ajtót, aki kérdőn néz ránk, hogy mi a francot keresünk itt ilyen későn. Sajnos a válaszunkat már nem hallhatja, mivel egy óriási ollót szegeztek a hátába. Jézus... Megvan az ollós gyilkos. Futás be a házba, ahol minél előbb el kell rejtezünk a csirkefogó elől. Szerintem elsőnek mondjuk a WC-be bújjunk, itt biztonságban leszünk. Miután elment, menjünk a földszintre, méghozzá a dobozokkal teli szobába, ahonnan az olajoskannát kell felszednünk. Még ebben a szobában megtalálhatjuk a kettes számú Hintet. Gyorsan keressük is meg, hogyan juthatnánk ki az épületből. Még ezen az emeleten a legutolsó szobában találjuk meg az őröket. Igaz, ők már nem fognak sokat viháncolni, lévén halottak. Ami nekünk itt fontos, az a kulcs az asztal közepén. Következő utunk egészen a harmadik emeletig vezessen, itt is a női mosdó jobb ajtaja mögött rejtőző harmadik Hintig. Miután ezt is magunkévá tettük, tűzzünk is ki az épületből. Mivel minden kijárat zárva ezért egy apró cselhez kell folyamodnunk. Menjünk a lépcsőházba és baktassunk fel a képzeletbeli negyedik szintig. Itt használjuk a kulcsunkat a létrán, s máris megnyílik egy vészkijárat. Máris távozhatunk a helyszínről.

SCENARIO 1 - HELEN MAXWELL

Helen éppen éjszakai műszakja miatt marad az épületben Rose-zal. Mivel Rose kijelenti, hogy lámpafénynél nem igazán tud aludni, jó lenne, ha szíveskednénk és leoltanánk a villanyt. Mivel más alternatívánk amúgy sem akad, sötétítsünk be. Miután felébredünk elég érdekes események veszik kezdetüket. Rose eltűnt és furcsa hangok jönnek az ajtó mögül. Nézzünk is ki. Á, hiszen egy ismerős, Baker volt az. Mondom VOLT. Szegény ugyanis holtan zuhan be a szobába. Miután leráztuk s Scissorman-t, menjünk a harmadik emeleti computer-szobába (jobbra). Itt megtaláljuk a csipőfogót, meg az ollós embert. Meneküljünk el, majd térjünk vissza, most már biztonságosan felvehetjük a fogót. A másodikon a terápiaszobában meglelhetjük a négyes számú Hintet. Még két darab létfontosságú tárgy található az épületben, az egyik rögtön a második emeleten jobbra, a faxos szobában. Itt a szekrényben leljük meg zseblámpát. Mielőtt a másik fontos elemet felkutatnánk, meg az 5-ös Hintet keressük meg ezen az emeleten. Most menjünk le az elsőre, ott is jobbra a biztonsági szobába. Az asztalon egy kulcsot találunk, majd a szekrény mögött egy rendőrt (már ha előzőleg a "faxos" szobában telefonáltunk). Menjünk a dobozokkal teli szobába, majd miután megbütyköltük a zárat, használjuk a kulcsot és máris kijutottunk a szabadba.

SCENARIO 2 - NOLAN CAMPBELL

Nolan egy riporter (akivel már a prológusban találkoztunk) és most Helennek segít megoldani a rejtélyek sorozatát. Most azt keressük, hogy milyen szálak vezetnek a Barrows família egyik angol kastélyába. Miután a csillár ráesett szegény Rickre, meneküljünk a Scissorman elől a konyhába. Itt a csapóajtót használva a földön egy ideig biztonságban érezhetjük magunkat. Ha már itt járunk, nézzük meg mik csüngnek a falon. Az arcképnél meg is találjuk az összekötő fonalat a Barrows-ok között, ám a gaz arc ránk támad. A teendő a következő. Vegyük fel a vázát az asztalról és vágjuk hozzá a maszkhoz. Még ne távozzunk a színről, hanem ugorjunk fel a második emeletre. Itt a hálószobában a szobor a kétajtós szekrényben lesz. Nézd meg kétszer! Menj ki, majd a nappaliban vedd magadhoz a hatodik Hintet. Most baktassunk le, és balra menjünk a mosó részlegbe. Abban a helyiségben, ahol a mosógép van, a polcon megtalálhatjuk az extra habzással bíró szappant. Nincs is más hátra, mint kimenni a nappaliból a függönyt elhúzva, ám a gondos házőrzőkutya utunkat állja. Szórjuk a szemébe a szappant, majd nyugodtan fussunk el a helyszínről.

SCENARIO 2 - EDWARD

Helen a könyvtáros Sullivan bácsihoz megy, hogy adatokat keressen a Barrows familiáról, valamint megvizsgálja azt a szobrot, amit Barton professzor bízott rá. Először is menjünk fel az emeletre és nézzünk be Sullivan-hoz. Miután kibeszéltük magunkat merüljünk bele a könyvtár egyes részeinek felderítésébe. A létrán felmászva találunk egy érdekes könyvet, melybe annyira belemerülünk, hogy észre sem vesszük, a könyvtár időközben bezárt. Menjünk is ki és nézzünk be Sullivan-hez. Az animáció után, miután Sullivan fejvesztve terül el, s ollós barátunk üldözőbe vesz minket, egyetlen alternatívánk az elrejtőzés. Menjünk le a lifttel és bújjunk le a pult mögé. Irány Sullivan szobája – mivel már nincs itt, kutassunk egy kicsit, máris megtaláljuk a kulcsát. Menjünk be az innen nyíló terembe, majd mivel oltári a sötétség, kapcsoljuk fel az akvárium villanyát. Vááá, az ollós gyilkos. Rohanjunk gyorsan el innen, mondjuk le a földszintre. Itt másszunk be a pult mögé, ahol is biztonságban lehetünk a Scissorman elől. Most menjünk be a hátsó szobába, itt meglelhetjük a hetes Hintet. Menjünk fel az emeletre, itt vissza az akváriumhoz, ahol most már világos is van és az a frányа Scissorman sincs itt. Az asztalon áll a szobor, ezt kell felvennünk. Most menjünk fel a lépcsőn, így a toronyóra tetejébe jutottunk. Ollós barátunk fenyegetően csattogtatja szerszámát, lábunk pedig igen sajnálatos módon beleakadt egy frányа láncba, ezért őrült módjára kezdjük el nyomkodni a "Panic Button"-t, ennek hatására az utolsó pillanatban kiugrunk a gonosz ember karmai közül. Fussunk le, majd menjünk a fax-szobába. Itt keressünk, kutassunk, s meg is leljük Edwardot. Vigyük fel az olvasóterembe, majd vissza ide, mert a csavarhúzó segítsége nélkül nem juthatunk ki. Ahová Edward-ot bújtattuk, ott van egy szellőzőnyílás, amit a csavarhúzó segítségével nyithatunk ki. Vissza a lifthez, ahol már vár minket a rendőrség.

SCENARIO 2 - STAN GOTTS

Stan a városka rendőrfelügyelője. ő Jennifernek segít, ám nagyon gyorsan rá is fázik erre a tevékenységére. Éppen Ricket hallgatja ki, amikor annak kutyája megbolondul, és szegény öreget szanaszét cincálja. Ekkor jelenik meg a színen az ollós barátunk, akibe egy tár golyó is kevésnek bizonyul, úgyhogy jobb lesz valamilyen rejtekhely után nézni. Szaladjunk ki a nappaliból jobbra, majd innen fel a másodikra. A hálószobában, a szekrényben elbújhatunk, majd még itt a másodikon nézzünk be a folyosó végén lévő szobába. Az asztalon megvan a szobor, a falon pedig a festmény a Barrows kastélyról. Még két teendőnket kell elintézni, egyik a konyhában, a szekrényben lévő nyolcas Hint felszedése, míg a másik a szappan megszerzése a mosodából. Ezek után szaladjunk ki a függönyön keresztül az udvarra, s szórjuk a szappant a kutya szemébe. Szabad az út a harmadik küldetés felé.

SCENARIO 3 - JENNIFER SIMPSON

Az "A" befejezés: Elérkeztünk a végkifejletthez, a játék legbonyolultabb pályájához. Mindenki fogta magát és levonult a Barrows kastélyhoz, ám az úton történt egy kis malőr, több ember nyomtalanul felszívódott. Mi meg rögtön úgy kezdünk, hogy a drága Scissorman karjai között vergődünk. Mielőtt mindenkin kitörne a szívroham nevezett betegség, kiderül, csak Harris szórakozott velünk egy kicsit (erre csak az tudom mondani, hogy szórakozzon a jó édes anyukájával...). Szóval ott állunk a kis szobában, amikor megjelenik a valódi Scissorman is... Futás ki, bújjunk a mellettünk lévő szoba ruhái mögé, vagyis lökjük rá a ruhákkal együtt a szekrényt drága üldözőnkre. Most menjünk vissza az előző szobába és tegyük magunkévá, amit csak tudunk. Különös tekintettel a polc bejárat melletti részére figyeljünk. Vissza a ruhákhoz, ahonnan is egy kulcsot tudunk felszedni. Most menjünk el jobbra, így a templomot csodálhatjuk meg közelebbről is. Vegyük fel az asztrológiai ábrákat tartalmazó lapot a falról, majd használjuk a hátsó ajtót. Megtaláljuk Gotts felügyelőt, aki egy "kicsit" más dimenziókba fog eltávozni, miután beszéltünk vele. Vegyük fel a gyertyát, majd használjuk a kulcsunkat a falon lévő lyukon. A kastély egyik szobájába jutottunk, ahonnan egyenes út vezet az előtérbe. Minden ajtó innen nyílik a külvilágra. Gyorsan kell cselekednünk, rohanjunk is ki a földszinten a baloldali hozzánk közel eső ajtón. Most pedig azon szaladjunk be, amelyik csúcsosabb a többinél. Itt, ha szerencsénk van, még élve megtaláljuk Barton professzort, aki lefordítja nekünk azt a cetlit, amit még a pálya elején vettünk fel. Menjünk vissza a hallba, onnan is fel az ágyas szobába. A két ágy között először egy egeret találunk, ami ezek után beszalad a maga kis lyukába. Szaladjunk az egér után, és háromszor vizsgáljuk át az asztalt a sarokban, hogy megkaphassuk a könyvtár kulcsát. Menjünk vissza az elsőre és menjünk hátulra. Ott a szobából egy folyosóra jutunk, melynek első ajtaja lesz nekünk fontos. Vizsgáljuk át az ágyat, találunk rajta egy könyvet. Ha az asztalfiókot is át akarjuk kutatni, menthetetlenül ránk ront egy gaz kéz, gyorsan kezdjük is nyomkodni a Négyzetet. Miután leráztuk nyomjuk a tollat a kezébe.

Menjünk a konyhába (a folyosó legutolsó ajtajából nyíló folyosón lévő ajtón kell bemenni), itt is a raktárrészbe. Vizsgáljuk át a padlót, mire Jennifer megjegyzi, valami fura dolgot vett észre. Ezek után vizsgáljuk át a polcot kétszer, s ki is nyílik a titkos ajtó a földön. Másszunk le a létrán és nézzünk jól körül. Elvileg a baloldali hordóban kéne, hogy legyen egy kulcs. Ha nem találjuk, akkor egy hangot kell hallanunk, s ez esetben kutassuk át a polcot kétszer. A konyhából kijövet, menjünk ki a nagy folyosóra, s a kulcsunkkal nyissuk ki a rácsot. A folyosó végén egy zárt ajtó van, ám annyira be van rozsdásodva, hogy meg se tudjuk mozdítani. Használjuk az olajoskannánkat, mire bejutunk a raktárba. A koporsót elmozgatva egy csontvázat vehetünk észre, tőle egy kulcsot vehetünk fel. A szekrényben vizsgálódva egy kötél az, ami hasznunkra válhat, rögtön kötözzük is rá az ajtóra. A kulccsal nyissuk ki a ládát, és máris megtaláljuk Helent. Menjünk a másodikra, ott is ki az erkélyre. Nézzünk körül, mire megjelenik a Scissorman. Egyetlen lehetséges menekülési pontunk a párkány. Így egy eddig zárt szobába jutunk, ahol meg is leljük Nolant. Innen sétáljunk ki, majd a folyosó végi szobában menj be a könyvtárba. Itt a hátsó szobában vizsgáljuk át a polcot, majd az üres helyre illesszük be a könyvünket. Máris kinyílt egy rejtett átjáró, ami további három részre oszlik. A megoldás a következő. Abba a lyukba kell lemásznunk, amelyik az asztrológiai lap tetején virít. Itt, ha sikeresen lelökjük a csontit a szakadékba, máris miénk lehet egy tőr. Menjünk vissza, majd a könyvespolc tetején lévő dobozkát szólítsuk magunkhoz. Mivel nem érjük el, használjuk a kis létrát. Most menjünk abba a szobába, ahol kezdtünk. Szegény Tim a kandallóba szorult, így csak annyit tegyünk meg, hogy vegyük fel a gyufát a földről. Menjünk vissza a könyvtárba, s rakjuk a gyertyát az asztalon lévő tartóba. Most használjuk a gyufát a gyertyán, és így világítsunk be az eddig sötéten álló kandallóba. Menjünk abba a szobába, ahol Timet találtuk és nézzünk be a képek mögé. Máris gazdagabbak lettünk egy térképpel. Menjünk a szökőkúthoz, és vizsgáljuk meg a jobboldalon álló fák közül a középsőt. Nini, egy titkos gomb. Csavarjuk el, majd az így keletkezett lejáraton menjünk le. Szaladjunk végig a folyosón, majd leplezzük le a Scissormant. Erre ő követni fog minket, de rakjuk a szobrot a helyére. Szavaljuk el az ajtónyitó varázslatot és repüljünk a korlátig. Itt szúrjuk a tőrünket a gonosz potyautasba, s küldjük a másvilágra. A befejezésnél "A" osztályzatot fogunk kapni.

A "B" befejezés: Mindössze annyiban tér el az előzőektől, hogy nem szúrjuk a tőrt a gyilkosba.

A "C" befejezés: Ne mutasd meg az elején a papírt Barton professzornak, de egyébként Helent és Nolant is meg kell találnod.

A "D" befejezés: Ne szerezd meg az ajtónyitó varázslatot és Nolant és Helent sem szabad megtalálnod.

SCENARIO 3 - HELEN MAXWELL

Az "A" befejezés: Helen társasággal együtt érkezik a Barrows villába, ám egy óriási földrengés után elveszti az eszméletét. Miután magunkhoz térünk, be van szakadva a kijárathoz vezető út, tehát valamilyen más módon kell kijutnunk a házból. A hallból menjünk az emeletre, ott is a szemben lévő ajtók közül a baloldaliba. Vizsgáljuk át a két ágy között az asztalkát, majd a sarokban az asztalt, hogy megkapd a könyvtár kulcsát. Most használjuk a zseblámpát a kandallóban, mire kiderül, kifogyott belőle az elem. Menjünk ki a szobából, majd le a földszintre és távozzunk a hátsó ajtón (baloldalt). Ebből a szobából is menjünk ki, így egy folyosóra jutottunk. Rögtön az első ajtón nyissunk be, s máris láthatjuk, egy szolid kis szobába érkeztünk. Az ágyat átkutatva egy könyvet találhatunk. Az asztalon egy igen bájos kézzel hoz össze minket a sors, kezdjük el nyomogatni a "Panic Button"-t, mire az elenged, ám ne hagyjuk nyugodni, és döfjük át a ceruzával az asztalról. Máris felvehetjük a villa kulcsát, amivel sétáljunk a rácsos ajtó mögötti védőpáncéllal ellátott ajtóhoz. Kulcsunkat belehelyezve már bent is vagyunk. A koporsóból szedjük elő Nolant, míg a ládából a tekegolyót halásszuk elő. A földön találhatunk egy magnót, melyből az elemet kicsempészve átpakolhatjuk saját zseblámpánkba. Menjünk a másodikra a könyvtárba, s ott is menjünk a hátsó szobába. Vegyük fel a dobozt (a létra segítségével) és dobjuk a tűzbe a másik szobában. A kulcsot vegyük fel. Most helyezzük a könyvet a polcra, ami eltolódik és egy titkos ajtó tárul elénk. Itt három további út közül választhatunk, de vigyázzunk, ebből kettő biztos halál. A választás könnyű, ha nálunk van a tekegolyó. Minden lyukba dobjunk egyet, s abba másszunk le, amelyikből tompa puffanás hallatszik. A kis létrázás után Gotts-hoz jutunk, s miután megkaptuk a pisztolyát, nézzünk el a hallba. A kápolna ajtaja zárva van, ám a pisztollyal nem lesz akadály eltávolítani a zárat. Bent Jennifer kéri segítségünket, s itt három másodpercünk lesz arra, hogy leljük a Scissormant. Miután kapott egy találatot, fülét farkát behúzva menekül be a hátsó szobába. Menjünk utána, s máris leránthatjuk a leplet az ál-Scissormanről, Professor Bartonról. Menjünk utána fel abba a szobába, ahol a két ágy van. Mivel van elemünk, be tudunk nézni a kandallóba. Miénk az ajtónyitó varázslat. A templomban van még egy ajtó, ahol nem jártunk, ez elvezet két ismeretlen szobába. Az egyikben a tízedik Hintet, míg a másikban egy dobozt találunk. Ez az a doboz, amelyet a kulcsunkkal nyithatunk ki, és kastély térképet tartalmazza - segít abban, hogy a szökőkútnál megtaláljuk a titkos gombot az egyik fa tövében. Kinyílt egy lejáró, gyorsan fedezzük is fel. Lent összefutunk a Scissormannel, aki elől fussunk tovább, majd a szobrot rakjuk a helyére. A kapu kinyílása után Gotts lép be és segít abban, hogy lerázd magadról a gyilkost. Miután bezárult a kapu, máris végignézhetjük az "A" befejezést.

A "B" befejezés: Mindössze hagyjuk, hogy Jennifert megölje a Scissorman.

A "C" befejezés: Mindent csináljunk az "A" megoldás szerint, csak ne vegyük fel az ajtónyitó varázslatot és hagyjuk meghalni Jennifert.

A "D" befejezés: Ne vegyük fel az ajtónyitó varázslatot, egyébként mindent az "A" szerint.

Bagó Péter

NINTENDO 64 KÓDOK

BANJO-KAZOOIE

Szerezzük meg az összes puzzle részletet a "Treasure Trove Cove" pályán, majd eresszük le a homokvárról a vizet, és üssük be hőseink nevét. Ezt követően menjünk vissza Banjo házába. Nézzük meg a kályha felett lógó vakondos képet a C-Fel gombbal, így egy rejtett mini játékba jutunk (feltétlenül a szőnyegen álljunk). Rakjuk ki a kirakós játékot: a jutalmunk egy kódszó. Menjünk vissza a "Treasure Trove Cove" helyszínre és sétáljunk a homokvárhoz, persze miután leengedtük a vizet. Üssük be a Bottlestól kapott kódot. Ha továbbiakban ismételten teljesítjük a kirakós játékot, az alábbi kódok válnak még aktiválhatóvá:

Banjo Buci fejjel: BOTTLESBONUSONE
Banjo Buci fejjel és lábbal: BOTTLESBONUSTWO
Kazooie Buci fejjel: BOTTLESBONUSTHREE
Vékony és kisfejű Banjo: BOTTLESBONUSFOUR
Vékony Banjo kis fejjel, buci kézzel és lábbal: BOTTLESBONUSFIVE
Az előbbi kódok mindegyike: BIGBOTTLESBONUS
Mosógép Banjo: WHISYWHASYBANJO
200 tojás (a Freezezy Peak kirakó közelében található könyv kell hozzá): BLUEEGGS
100 toll (a Mad Monster könyv kell hozzá):REDFEATHERS
20 aranytoll (a Rusty Bucket Bay könyv kell hozzá): GOLDFEATHERS
200 tojás és 100 toll (a Freezezy Peak-es és a Mad Monster-es dolgok kellenek hozzá):BRELDUFEATHERGGS
Minden tárgy visszaállítása (a fenti 3 tárgy mind kell hozzá): BLUEREDGOLDFEATHERS
Kódok kikapcsolása: NOBONUS

WORLD CUP '98

Programozói csapat:
Válaszd ki bármelyik csapatot, majd a csapatbeállító képernyőn bármely játékos nevét változtasd BuryFC-re. Az angliai válogatott helyén fog feltűnni a programozói csapat.

Más hangok:
Miután gólt lőttél, extra hangokat produkál a gép, ha lenyomod az A, B, C-Bal kombót.

WETRIX

Változó padló:
Először is teljesítsd mind a 60 gyakorlópályát. Ekkor a háttér pirossá vált, jelezvén elfogadta a kódot. Lépj az Options képernyőre és válaszd a Floor menüpontot a padló színének megváltoztatásához.

Változó alakok:
Mindenekelőtt kapcsold be a padlós csalást, majd teljesítsd az összes mód összes pályáját (a Multiplayer-t kihagyhatod), méghozzá, úgy, hogy "OK" pontozással nyerj. A háttér zöldé vált, tehát sikerült a csalás. Válaszd ki bármelyik játékot (csak ne a Practice-t),

FORSAKEN

Pályaválasztás:
Nyomd be az A, R, Z, Fel, Fel, C-Fel, C-Le, C-Le kombót a "Press Start" képernyőn. Minden pálya és a "Battle Mode" is választható.

Őrült turbó mód:
Nyomd be a B, B, R, Fel, Balra, Le, C-Fel, C-Bal kombót a "Press Start" képernyőn.

Psychedelic mód:
Nyomd be az A, R, Balra, Jobbra, Le, C-Fel, C-Bal, C-Le kombót a "Press Start" képernyőn.

Wire-Frame mód:
Nyomd be az L, L, R, Z, Balra, Jobbra, C-Fel, C-Jobb kombót a "Press Start" képernyőn.

Gore (véres) mód:
Nyomd be a Z, Le, C-Fel, C-Bal, C-Bal, C-Bal, C-Bal, C-Le kombót a "Press Start" képernyőn.

PLAYSTATION KÓDOK

VIGILANTE 8

Lépj az Options képernyőre és ott a Game Status-nál – miután kiválasztottad az egyik karaktert – tudod beütni az alábbi kódokat:

monster_wheels: Nagy kerekek
deadly_missile: A hőkövető rakéták még erősebbek lesznek
go_sightseeing: Kisebb gravitáció
i_will_not_die: Sérthetetlenség
see_all_movies: Megnézheted az összes videót
same_character: Kétjátékos módban mindketten lehettek ugyanavval az autóval
hardest_of_all: Expert Mode
wmnnwlhtscuclh: Minden pálya és autó

DIABLO

Kezdj egy új multiplayer játékot, és az egyik embernek add oda az összes pénzedet. Most mentsd ki azt a karaktert, amelyiknél a pénz van. Töltsd vissza a játékot, és mivel a pénzes karakter el volt mentve, így nála ott lesz a pénz (míg a másiknál is, mert azt meg az állásban volt benne - kicsit bonyolult nem?). Ismételgesd a procedúrát, amíg úgy gondolod, hogy elég pénzed nem lett.

WCW NITRO

Rejtett bunyósok:
Nyomd be az R2, L2, R1, L1, L1, R1, L2, R2, Select kombót az Options képen. Most a karakterválasztásnál üsd be az L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2, Select sort, hogy elérhesd a három rejtett bunyóst.

Bonusz bunyósok:
Szintén az Options képen kell beütnöd az alábbi kombinációt: R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, R2, R2, R2, R2, L2, L2, L2, L2,, Select. Egy hang jelzi, ha ténykedésed helyes volt. A jutalmad mind a 48 bonusz bunyós, akiket a Character Select-nél választhatsz ki.

Pályaválasztás:
Az Options képen add be: R1, R2, R1, R2, Select. Szintén egy hang jelzi, hogy sikerült beadnod a csalást, majd Select, így választhatóak lesznek az arénák.

Rejtett pályák:
Az Options képen add be: L1, L2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, Select. Minden rejtett aréna elérhetővé válik.

Deformált fejek:
Az Option képen add be: L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L2, Select. A bunyó közben a pali feje minden ütésre deformálódik

Buci fejek:
Az Options képen add be: R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R2, Select.

Buci fejek, kezek, lábak:
Az Options képen add be: R2, R2, R2, R2, R2, R2, R2, R1, Select.

Buci: kezek:
A Mode Selection képen add be: L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L2, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1.

DEAD OR ALIVE

Visszajátszás:
Tartsd lenyomva a Háromszög+Kör gombokat, majd amikor vége a menetnek, de még a megnyerő póz előtt nyomd le a Háromszöget is. Tartsd nyomva a két gombot, majd ismét nyomd rá a Háromszögt. Így máris visszanézheted az adott menetet.

Rejtett képek:
Érdekességképpen helyezd a lemezt egy PC-be, és nézd meg az OMAKE könyvtárban lapuló .BMP képeket.

MOTORHEAD

Az alábbi kódokat az Options menüben kell beírni:

SOFTHEAD: Gyorsabb megjelenítés
COWRULES: A Division 2 autói és pályái
FRAGTIME: A Division 1 autói és pályái
TURBOMOS: A Nolby Hills pálya
LASTCODE: Minden autó és pálya
INSANITY: Egy pofás animáció az összes autóról és pályáról
NOCHEATS: Az összes csalás kikapcsolása

Hogy megváltoztasd a neveket a stáblistán, a Credits képernyőn add be az alábbi kombinációt:
L1+L2+R1+R2+Háromszög+Kör

Amikor egy futam végén jó eredményt érsz el, nevednek SH4-et adj meg, hogy egy bonusz üzenetet olvashass végig.

FORSAKEN

Pályakódok:
2-2J0V6X0N
3-GN16643P
4-XD9XS173
5-6JBDSP1N

LUCKY LUKE

Pályakódók:

Train 1- Dalton, Dalton, Lucky Luke, Jolly Jumper
Train 2- Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper, Rantamlan
Pueblos- Dalton, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan
Mine- Lucky Luke, Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan
Indian desert- Rantamplan, Rantamplan, Dalton, Jolly jumper
Saloon- Dalton, Dalton, Jolly Jumper, Rantamplan
Waterfall 1- Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke, Jolly Jumper
Waterfall 2- Rantamplan, Dalton, Lucky Luke, Lucky Luke
Wagon Race- Rantamplan, Dalton, Dalton, Jolly Jumper
Bush wackers- Jolly Jumper, Dalton, Rantamplan, Rantamplan
Dalton City- Jolly Jumper, Jolly Jumper, Lucky Luke, Rantamplan

POY POY

Titkos pálya:
Nyerd meg a játékod, de ne használj Continue-t. Ezután harcolj meg a királlyal. Ha legyőzted, a legjobb pályát kapod meg (ami ráadásul még titkos is).

Öngyilkosság:
Ahhoz, hogy gyorsan felrobbantsd magad (és mindenkit magad körül), gyorsan nyomd le az X és Kör gombokat.

MOTO RACER

Minden pálya:
A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Le, Le, Jobbra, Balra, Fel, Fel, Kör, L2, Háromszög, X.

Éjszakai versenyzés:
A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Fel, Kör, L1, Le, Háromszög, L2, Kör, Balra, R1, X.

Zsebmotorok:
A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Fel, Le, R2, L2, Le, Fel, L1, X.

Fordított mód:
A Start/Options menüben nyomd le a következő kombót: Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Kör, Kör, R1, L1, Háromszög, X.

Lassabb ellenfelek:
A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Le, Le, Le, Kör, L1, Kör, L2, Le, Le, X.

Turbómeghajtás:
A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Fel, Fel, Fel, Háromszög, R1, Háromszög, R2, Fel, Fel, X.

Készítők listája:
A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Kör, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Kör, Fel, Jobbra, Balra, X.

Győzelmi képernyő:
A címképernyőn nyomd le a következő kombót: Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, L1, Fel, R2, X.

OVERBOARD!

Pályakódok:

1-2: Hajó, Koponya, Hal, Horgony, Hajó, Horgony
1-3: Hajó, Horgony, Koponya, Hajó, Horgony, Hal
1-4: Koponya, Hajó, Hal, Horgony, Horgony, Hajó
2-1: Hal, Hal, Horgony, Hajó, Koponya, Horgony
2-2: Koponya, Horgony, Horgony, Hal, Horgony, Hajó
2-3: Hal, Horgony, Hajó, Hajó, Hajó, Koponya
2-4: Horgony, Hal, Hajó, Koponya, Koponya, Hal
3-1: Hajó, Koponya, Koponya, Hal, Horgony, Koponya
3-2: Hal, Koponya, Horgony, Hal, Koponya, Hal
3-3: Hal, Hal, Hajó, Koponya, Hal, Hajó
3-4: Hajó, Horgony, Hajó, Hal, Horgony, Hal
4-1: Koponya, Koponya, Horgony, Hajó, Hal, Hal
4-2: Hajó, Horgony, Koponya, Hal, Hal, Horgony
4-3: Koponya, Hajó, Koponya, Koponya, Hal, Hajó
4-4: Hajó, Hal, Hajó, Hal, Hajó, Horgony
5-1: Horgony, Hajó, Hal, Koponya, Hal, Hajó
5-2: Hal, Hajó, Horgony, Koponya, Hajó, Hal
5-3: Hajó, Hal, Koponya, Horgony, Horgony, Koponya
5-4: Koponya, Hajó, Horgony, Hal, Hajó, Koponya

CARDINAL SYN

Rejtett karakterek:

Bimorphia:
Jobbra, Jobbra, Jobbra, Le, Négyzet a "Press Start" képernyőn.

Juni:
Fel, Balra, Balra, Fel, Négyzet a "Press Start" képernyőn.

Kahn:
Fel, Fel, Le, Le, Háromszög a "Press Start" képernyőn.

Moloch:
Fel, Jobbra, Le, Balra, Négyzet a "Press Start" képernyőn.

Mongwan:
Le, Le, Le, Fel, Háromszög a "Press Start" képernyőn.

Redemptor:
Fel, Le, Balra, Jobbra, Kör a "Press Start" képernyőn.

Stygian:
Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Háromszög a "Press Start" képernyőn

Vodu:
Balra, Balra, Balra, Fel, Kör a "Press Start" képernyőn.

N2O

Pályakódok:

3- Kör, X, Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög
4- Kör, Kör, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör, Négyzet, Négyzet
5- Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör
6- Négyzet, Négyzet, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, X
7- X, Háromszög, Kör, Négyzet, X, Háromszög, Kör, Háromszög
8- Négyzet, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Háromszög, Négyzet
9- Négyzet, Kör, X, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X, Kör
10- X, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, X, X, X
11- Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, Négyzet, Háromszög
12- Kör, X, X, X, Háromszög, X, X, Négyzet
13- Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Kör, X, Kör, Kör
14- Négyzet, Négyzet, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Kör, X
15- Kör, Háromszög, X, Négyzet, Kör, Háromszög, Háromszög, Háromszög
16- Kör, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Kör, Kör, Négyzet
17- X, Kör, Háromszög, X, Négyzet, Négyzet, Négyzet, Kör
18- Kör, Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, Négyzet, X

Vizes mód: Kör, X, Négyzet, Háromszög, Háromszög, Kör, Háromszög, Kör.

SUPER PANG COLLECTION

A Pang 3 játékban kezdj egy NORMAL játékot és nyomd le az X gombot egyszerre mindkét játékos irányítóján. 10 plusz pálya a jutalmad.

A Pang 3 játékban nyomd be a LE+X gombokat, amikor a NORMAL nehézségi szintet választod. Jutalmad a pályaválasztás opció.

IZNOGOUD

Pályakódok:
CORROD, FISHER, GOGORO, EXTERN, URANUS, SPECTR.

FORMULA 1 '97

A Grand Prix képernyőn tudod átírni a neveket a neked tetszőkre, vagy az alábbi kódokra.

ZOOM (ez az ember neve)
LENSE (ez meg a csapaté) - Helikopter nézet

BILLY
BONUS - Négy extra pálya

VIRTUALLY
VIRTUAL - "Virtual Reality" grafikai mód

SWAP
SHOP - Háttérzene és új effektek

PI
MAN - Wipeout 2097 mód

BOX
CHATTER - Murray és Martin kommentátorok

TOO EASY - Minden arcade pálya

SWINGING SIXTIES - '60-as évekbeli autók

BLASTO

Vidd végig a játékot úgy, hogy minden csajszit megmentesz. Ezután megjelenik a "View Babes" opció, ha új játékot kezdesz.

Alternatív kosztümök: a főmenüben nyomd be a Fel, Fel, Le, X, Háromszög, Kör kódot.

Episode 1: A kezdőponttól nem messze látsz egy csajt, de nem éred el. Menj végig a pályán, majd a legvégénél fordulj vissza. A barna aszteroidánál találsz egy Jetpack-et, amellyel már fel tudod őt venni. A "Welcome to Uranus" táblánál érdemes kirepülni, mert egy halom életet találsz.

Episode 2: Amikor beleütközöl az újságot cipelő fejbe, kövesd egészen a WC-ig. Ott nyírd ki, egy fegyvert és életet kapsz.

LOST VIKINGS 2

Pályakódok:

1- NTRO
2- 1STS
3- 2NDS
4- TRSH
5- SW1M
6- WOLF
7- BR4T
8- K4RN
9- BOMB
10- WZRD
11- BLKS
12- TLPT
13- GYSR
14- B3SV
15- R3TO
16- DRNK
17- YOVR
18- OV4L
19- T1N3
20- D4RK
21- H4RD
22- HRDR
23- LOST
24- OBOY
25- HOM3
26- SHCK
27- TNNL
28- H3LL
29- 4RGH
30- B4DD
31- D4DY

VR POWERBOAT RACING

Az alábbi kódokat nevednek adhatod meg Single, vagy Multiplayer módban:

COMPACT - Gyerek hajók
DEFORM - Hatalmas fejek
LARGE - Nagy ellenfelek
SPEEEED - Gyorsabb hajók

Az alábbi kódokat a Password képernyőn adhatod meg:

CUP - Championship mode
L.R - Slalom Course
U.G - Mines Level
PLA - Rejtett Monohull hajók
MIN - Minnow Level Catamarans
IKE - Pike Level Catamarans
CUD - Barracuda Level Catamarnas

Felhívjuk olvasóink figyelmét, hogy Gran Turismo kódokat továbbra sem sikerült szereznünk. Ha rájuk akadunk, egyből lenyomjuk őket.



még ezzel a bika erős kocsival is fel kell kötnünk az alsógatyánkat.

Végül pedig jól adjuk meg ennek a játéknak azt, amit érdemel (vagyis értékelés következik). Szerintem ez most az új csúcs, hiszen megjelenése hetében már első helyen debütált a Playstation-ös eladási listákon és a PC-s PS-ös, SATURN-os összesített listákon pedig rögtön a második helyen nyitott. Ennyit a listákról, nézzük a grafikát. Mint már fentebb szóltam róla, tökéletesen ki van dolgozva, s azon meg én lepődtem meg a legjobban, amikor feltűnt a reklámja a TV-ben. Először azt hittem, ez valami eszméletlen szépség, aztán bevágtak képeket az intro-ból is, s ekkor már az ájulás küszöbén voltam (tudjátok a nagy meleg miatt...). Szóval azt a játékot, ami a TV-ben is jól mutat, nem is lehet kritizálni.

KEZELÉS

Ebbe sem lehet belekötni, az autó annyira jól kanyarodik, hogy még a szakértők is azt nyilatkozták róla, ez maga a valóság, teljesen úgy farol az autó, ahogy az a nagykönyvben meg van írva (itt a fizikai törvények könyvére gondolok). A hangok meg már csak hab a tortán, mert madárcsicsergés nincs ugyan, de a motor és a narrátor hangja is nagyon élethűen berreg. Persze az effekteken kívül van más hang is, méghozzá a zene, melyből 2 ötperces CD Track-ként is szerepel. Amúgy most a Codemasters bebizonyította, hogy csillogás, villogás nélkül, hogyan kell létrehozni egy valóban minőségi játékot, amihez egy skót úriember segítsége kellett, ez a: Colin McRae Rally.

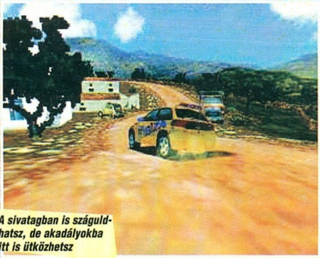
Bagó Péter



Éles kanyar jobbra- a figyelmetlenségünket az autó karosszériája bánja



Belülről is tökéletes a kidolgozás (nézd csak meg a kesztyűt!)



A sivatagban is száguldhatsz, de akadályokba itt is ütközhetsz

gázt adni, fékezni, illetve jobbra-balra kanyarodni. Ez az élmény az, amiért azt hiszem érdemes beruházni egy ilyen kis mókára.

VEZETÉS KÖZBEN SENKI NE ZAVARJON...

A játékban tökéletesen ügyeltek az életszerűség fenntartására, így ahogyan a valóságban is, természetesen a Subaru a legjobb kocsi. Persze nem csak arra figyeltek oda, hogy az autók hirdetései is a helyükön legyenek, hanem minden apró részletet alaposan kidolgoztak. A versengés során az időjárási viszonyok teljes választékával összefuthatunk, így szakadó hóesés, tűző napfény és óriási sártengeren kívül a napszakok is mindig változnak, hol a reggeli órákban, hol pirkadatkor, hol pedig az éjszaka kellős közepén kell helytállnunk. Ezzel kapcsolatban jegyezném meg, hogy a játék tökéletesen kezeli a fény/árnyék hatásokat és mint már mondottam, ennél élethűbb játékot senki ne is keressen. A grafika is egyszerűen fenomenális. A napfény belesüt a kamerába, a nézők őrjöngenek a pálya szélén, és egyébként is, hová ragozzam még? Vedd meg és kész!



Utunkat egy kis folyócska keresztezi (alvázmosás)

APRÓLÉKOK

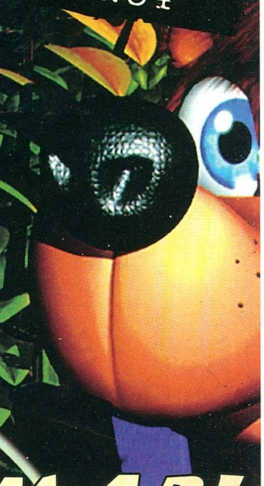
A legérdekesebb akkor történik, amikor sikerül megnyerned a Tournament-et. Ekkor lép képbe az új nehézségi fokozat, az Expert. Ez a régi B csoportos rally erősségének felel meg, amit idővel beszüntettek a túl sok néző halála miatt. Most már szigorúan korlátozzák a maximum lóerőket és más tuningolási lehetőségeket. A lényeg az, hogy ha megnyerjük az utolsó bonusz pályát egy Audi Quattrot nyerhetünk, ami több mint 500 lóerős, és ebben az új nehézségi fokozatban

COLIN MCRAE RALLY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ MINDEN TÉREN ELVARÁZSOL, DE DUAL SHOCK-KAL VÉGLEGKIÜT
× AZ AZ EGYETLEN ZENE BÁRMENNYIRE IS JÓ, DE KEVÉS

99%



Hogy létezik-e olyan, hogy "a világ legjobb játéka", azt nem tudom – hiszen a sok különböző stílusú játék között nehéz párhuzamot vonni. Azt azonban bizton állíthatom, hogy a világ legjobb platformjátékát meg tudom nevezni, és ez pedig nem más, mint a Banjo-Kazooie. Az eredetileg tavaly novemberre ígért játék végre júliusban valóban megjelent, s ezzel véget ért a Mario 64 elég hosszúra nyúlt császársága. Az trónkövetelő egyszerűen mindenben felülmúlja az elődjét, az egész olyan, mint egy Walt Disney rajzfilm 3D-ben. Már a bejelentkező intro se semmi: hatalmas, össznépi muzsikálás közepette üdvözölhetjük a főbb szereplőket. Nos, akkor be is mutatnám a két főhőst, mert bizony ebben a játékban két főhős is van! Egyrészt van Banjo, a lusta medve, másrészt pedig Kazooie, a szemtelen kazuár. A két jóbarát sülve-főve együtt van, s ezt nagyon komolyan kell érteni: Banjo tulajdonképpen a hátizsákjában cipeli az elkényelmesedett madarat. Minthogy egy meséről van szó, persze illik egy negatív főhős is, őt személyesíti meg Gruntilda, az iszonyúan csúf boszorkány, aki azonban szeretne szebb lenni. A bonyodalmak akkor kezdődnek, amikor az öreg banya elrabolja Banjo kishúgát, Tootyt, s ördögi varázslataival megpróbálja elvenni a szépségét. Már csak idő kérdése, hogy ez sikerül is neki, tehát Banjoék kénytelenek a boszorkány kastélyába behatolni. Szerencsére azonban nem lesznek teljesen magukra utalva! A játék érdekessége, hogy az ellenségeken kívül jónéhány baráttal is tartani fogják a kapcsolatot. A legfontosabb segítőtárs Bottles, a vakond: tőle minden egyes helyszínen valami újat lehet tanulni. Kár, hogy néha elég eldugott helyen vannak a vakondtúrásai. A másik szövetséges Mumbo Jumbo, a sámán – ő pedig különböző állatokká tud bárkit változtatni.

ÚTRA FEL!

A kártyán három állásnak van hely (ezek közül válogathatunk Banjoék házában). Kilépve az épületből először a gyakorláshoz jutunk. Bottles elsőként a kamerakezelést ismerteti, ami nem egészen szokványos. A C-gombok ugyan a Marióhoz hasonlóan működnek, csakhogy nincs fix követő nézet, pontosabban csak akkor, ha nyomjuk egyfolytában az R gombot. Meglepő megoldás, de hatásos! A nézőpont kijelölése persze a különleges tereptárgyaknál félautomatán működik (például ha beleugrunk egy ládába, felülről láthatjuk annak tartalmát), de a kamera mozgatása mindenhol nagyon frappáns. Mellesleg elég érdekes, hogy bárhol, bármikor (még a víz alatt is!) körbe lehet nézelődni a hősünk perspektívájából. Mivel két szereplő is van, nagyon sok fajta mozdulat van, de ettől függetlenül mindegyik nélkülözhetetlen – ráadásul ahogy már utaltam rá, a vakondot felkutatva folyamatosan tanulhatunk újabbakat is. Elsőként mindenesetre csupán fára mászni és úszni tanulunk meg, valamint az alapvető



ugrásokat és támadásokat sajátíthatjuk el. A vakond minden gombkombinációt bármennyiszer elmagyaráz, tehát a tanulás nem hiszem, hogy bárkinek is gondot okoz. Ha mindent tudunk, csak azután léphetünk be a boszorkány birodalmába. A forró sivatagtól a téli hóesésig, a temetőtől a kincses szigetig nyolc különböző miliőben teszünk látogatást, bár ez a szám nem igazán jelent semmit, mivel az átvezető helyszíneken is ugyanúgy vannak feladatok és ellenségek, és az ilyen összekötő szintek is egy kisebb labirintust alkotnak.

A KÜLDETÉSEK ÉS A TÁRGYAK

Hogy a konkrét feladatokra végre rátérjek, a pályákon puzzle darabokat kell keresnünk, s ezekkel kinyitnunk a további helyszínek kapuit. A hiányos képek tehát zárakként funkcionálnak, s nekünk pótolnunk kell rajtuk a lyukakat. Minden egyes pályán tíz puzzle darab van elrejtve, melyek felkutatásához mindig meg kell oldanunk valami rejtélyt, mindenhol rá kell jönni, hogyan hasznosíthatjuk a tereptárgyakat. A játék során csupán egyetlen ismétlődő feladat van: a Jinjo manók kiszabadítása (pályánként ötöt). Az apró fickók hangosan kiáltoznak felénk, tehát nem nehéz észrevenni őket. De térjünk még vissza a kapukhoz: a nagyobb epizódok között olyan ajtók is vannak, amik hangjegyekkel nyílnak. Bár hangjegyeket jóval könnyebb találni mint puzzle darabokat, azért ahhoz, hogy mindegyik pályán mind a száz hangjegyet begyűjtsük, alaposan át kell kutatnunk mindent. Ahogy nehezednek a pályák, egyre több hangjegyre lesz szükségünk az ilyen ajtóknál, azaz minden pályán a maximumot érdemes nyújtani. A hangjegyeket a pályákról távozván a gép összeszámlálja (elveszi), s ez az összeg megjegyződik

MARIO

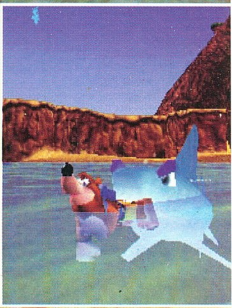




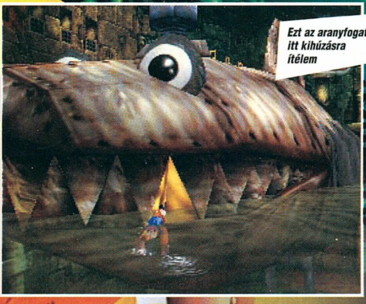
Conga, a gorilla nagyon félti a narancsait



A hatalmas teknőcnek elgémberedtek a lábai – masszírozzuk hát meg







Ezt az aranyfogat itt kihúzásra ítélem



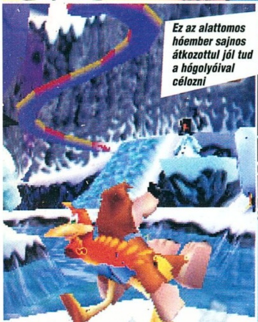
Íme így kél lába egy sírkőnek

NEKED ANNYI!

mint rekord, majd hozzáadódik a teljes készletünkhöz. Ha ugyanarra a pályára visszamegyünk, csak akkor növekszik a készletünk, ha ismét rekord mennyiségű hangjegyet szedtünk össze, ergo meghaladtuk az előző teljesítményünket. (Értelemszerűen a legmagasabb rekord 100.)

A gyűjtögető munkánkat persze Gruntilda teremtményei nem nézik ölbe tett kézzel: a pálya típusától függően vagy épp rákok próbálnak a bokánkba csípni, vagy gonosz hóemberek dobálnak minket hógolyóval, és ehhez hasonló kellemetlenségek. A testesebb gonoszoktól általában puzzle darabokat is zsákmányolhatunk – az első pályán például Conga, a gorilla dobál minket naranccsal. (Dobáljuk hát vissza tojással!) Gonosz ellenfél a cápa is: amint mélyvízbe kerülünk, azonnal utánunk iramodik, és csak Kazooie víz alatti szárnycsapásaival lehet elmenekülni.

A játék elején három élettel indulunk, de persze – Donkey Kongos hagyományokhoz híven – nem nehéz új életekre szert tenni. (Ha már tudjuk, hol találjuk az életszobrokat, a pályákra visszatérve újra és újra felvehetjük őket.) Egyébként ritkán fogunk elhalálozni, hiszen az energiával sem bántak szűk markúan. Egy medve természetesen a mézet szereti, ennek megfelelően méhsejtek jelképezik az erőnket, amiket a kaptárokból üthetünk ki. Elvétve találhatunk arany méhsejteket is: ha ezekből egy teljes lépet összeállítunk, a maximális életerőnk növekszik meg eggyel!



Ez az alattomos hóember sajnos átkozottul jól tud a hógolyóival célozni

Szó volt már a sámánról, aki ugyebár állatokká (pókká, krokodillá) tud minket változtatni, csakhogy ő sem ingyen nyújtja a szolgáltatásait. Utunk során imittamott ezüst színű koponyákra lehetünk figyelmesek: ezek az ún. Mumbo tokenek, amikkel a varázsló kunyhójában fizethetünk. Egy varázslatért csupán egyszer kell perkálni, s utána már bármennyiszer kérhetjük – az adott pályán – Mumbo Jumbo segítségét.

Rögtön az első pályán a tojások felhasználását is meg kell tanulnunk – "magától értetődően" ezekkel lövöldözni lehet. A gyakorta fellelhető tárgyak felsorolásából már csak egy dolog van hátra: a piros és arany színű madártollak. A pirossakkal Kazooie repülni lesz képes (a repülés diszkekről elrugaszkodva), az arany színűekkel pedig pajzsot vonhat maga és Banjo köré. Persze ezeknek a használatát is külön meg kell tanulni: repülni tanulni a Treasure Trove Cove pályán lehet, a védekezés mikéntjére pedig Clanker, a bádoghal gyomrában kapunk választ.



A mélyvíz még a jól úszóknak is veszélyeket rejt

TIPPEK

A Banjo-Kazooie-nak csak akkor fogjunk hozzá, ha nagyon sok időnk van – erre mindenkit előre figyelmeztetek. A programozók majdnem minden egyes puzzle darabhoz külön kis fejtörőt találtak ki, jellemző momentum, hogy szabványos tereptárgyak tulajdonképpen nincsenek is. Általános tanácsokat ezért nem is nagyon tudok adni, inkább egy ömlesztett tipphalmazzal szolgálnék. Mellesleg két napi játék után még én sem jutottam a kaland végére, tehát nem a véletlen műve, ha egyes pályákról az alábbiakban most "megfeledkezem". Először is az átvezető szinteken található színes üstöket említeném meg: ha ezeknek megtaláljuk a párjukat is, utána teleportként használhatjuk őket. De lépjünk tovább. Az első pályán három új mozdulat van: Kazooie majd a hátán tudja vinni Banjot, továbbá lövöldözni, és taposni tanulhatunk meg. Nagyon jópofa, amikor Kazooie a hátára kapja Banjot, de nem csak jópofa, hanem igen hasznos is, hiszen a madár a meredekebb kaptatókra is megcsúszás nélkül tud felkapaszkodni. A totem oszlopot tojással etessük. A tengerparti pályán az óriási ráknak a szeme az érzékeny pontja. A kalózkapitány, Blubber az aranyát siratja, hozzuk hát fel neki a hajófenékről – a fedélzeti csapóajtót egyszerűen törjük be. Ugyanezen a pályán a tátogó ládákba ne legyünk restek beugrani. Egy "igen fontos" mozzanat: a cheatek behozásához ugyebár le kell ereszteni a vizet a homokvárról (lásd a mellékletünket), és ehhez meg kell javítani a medence melletti vödröt. Ennek a módja, hogy hátrafelé (!) pottyantjuk a tojásokat a vödörbe. Ezen a szinten egyébként két új mozdulat tanulható meg: a megfelelő korongokra állva magasat ugorhatunk, illetve repülhetünk. Továbbhaladva Clankernek, az óriás cetnek friss levegőre van szüksége. Egy csörlő húzza őt a mélybe: ennek a kulcsát kell nekünk néhányszor elfordítanunk. Mivel a kulcs a medence alján van, levegőért nincs idő felmerülni: a mélyben köröző hal buborékjait tüdőzzük le. Miután a cet levegőhöz jut, a fogát fájlalja: lőjük ki a vízen lebegő platformról. A mocsaras pályán, miután Bottles elmagyarázta a csizmák használatát, az alkalmi lábbelikkel átgázolhatunk a piranhás vizeken. Az óriási teknősnek a lábait kell megmelegíteni (rátaposni), majd a gyomrában a zenei tudásunkat fejleszteni a kis teknősökkel (a megadott sorrendben) megtaposva lehet. Ha már átváltoztunk krokodillá, bebújhatunk az óriási krokodilfej orrlyukaiba is, s bent pedig versenyt ehetünk a falánk kis piros krokodillal. A mocsár mentén egy arany krokodilust is felfedezhetünk: ő szintén azért tátog, mert éhes – tojással etessük. Végül még a sivatagos pályához lenne egynéhány észrevételem. Miután a tevét kiszabadítottuk, menjünk vissza a kiszáradt fához, és tapossunk ki szegény jószágból egy kis vizet! A piramisok szerkezeteit nem egyszer a szobrok működtetik: Jinxynek az orrát kell kitisztítani, a kisebb kutyafejnek pedig a szájába kell lőni. A kis piramis belsejében a kövezet átforgatásával egy memóriajátékot játszhatunk. Ez a Gobi Valley pálya egyébként nagyon hasonló a Mario sivatagos pályájához: itt is sokat kell repkedni, azaz átrepülni a megjelenő karikákon. A sivatagban Bottlestól a futócipőkhöz kapjuk meg az instrukciókat.

A további fejtörőkhöz sok szerencsét kívánok, a legnehezebbekre – ha van rá igény – esetleg még később az újság hasábjain is kitérünk.

AZ ÉRTÉKELÉS

Mit is mondhatnék zárszóként? A Rare már SNES-en is csodákat művelt (a Donkey Kong sorozattal), s most a harmadik dimenzióban is fenomenális platformjátékot alkotott. Hihetetlenül igényes a grafika: például a tereptárgyak még a víztükörre is árnyékot vetnek. De ami igazán fantasztikus: a tájak szinte végtelennek tűnnek, s még sincs "vágás", magyarul a magaslatokról bármilyen mesze ellátni. (Egy ügyes trükkel csak a távolabbi ellenfelekről és a lényegtelenebb tereptárgyakról feledkezik meg a gép.) A víz effektusa szintén egyedülálló: a csobbanásoknál apró kis cseppek borzolják fel a vizet. A hangok és a zenék is a már megszokott Rare minőséget hozzák: nagyon frankón mindig az adott szituáció szerint változik a hangszerelés (például megváltozik a muzsika, amint lemerülünk a vízbe) és persze minden pályához külön tartozik egy szám. Az igazat megvallva oldalakon keresztül dicsérhetném az apró részleteket, de egyszerűbb, ha annyit mondok, ez a játék úgy tökéletes, ahogy van. A Mariot immár nyugodtan be lehet dobozolni, a közeljövőben nem valószínű, hogy szükségünk lesz rá.

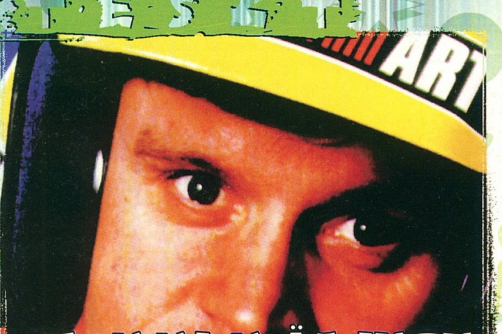
V.Z.

BANJO-KAZOOIE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK
✓ A POZITIVUMOK MEGEMLÍTÉSE TULZOTTAN HOSSZÚ FELSOROLÁS LENNE
× NINCS ELLENVETÉS

98%

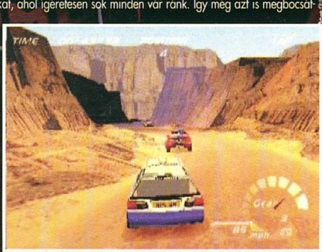


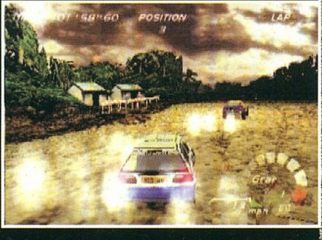
TOMMI MÄKINEN RALLY

SZEGÉNY TOMMI, ENNÉL TÖBB JÁRT VOLNA NEKI

Mostanában nagyon sok rallyprogram van a piacon, nehéz olyan játékkal kijönni, ami igazán lesöpörhetné a konkurenciát. A Tommi Makinen Rally-nek ez biztos nem fog sikerülni, hiába minden igyekezet. Pedig a borító kecsegtető lehetőségeket kínál... Aztán ha beindítjuk a gépet, a főmenüben találjuk magunkat, ahol ígéretesen sok minden vár ránk. Így még azt is megbocsáthatjuk, hogy nem kápráztat látványos intróval indításkor bennünket a program. Arcade: egy játéktermi gép hangulatát igyekszik elénk varázsolni a program, négy induló közül legalább harmadikként kell beérnünk a célba. Minél több pályát teljesítünk a következő futamon, annál nagyobb a választási lehetőség. Ha netán nem sikerülne időben beérni, a Pause menüből kétszer lehetőségünk van újra kezdeni. Championship: negyven futam a szezon hossza, minden rally négy különböző nehézségű futamból áll. A minden futam előtt lehetőségünk van saját ízlésünknek és a pályának megfelelően beállítani a kocsink néhány tulajdonságát, sőt a javításokat sem szabad elhanyagolni, mert ha járgányunk nem felel meg a standardnak, nem versenyezhetünk. Indulásnak kilencféle autóból választhatunk, majd néhány beállítást eszközölhetünk rajtuk. Játszhatunk egymás ellen is, talán ez a legjobb választás. Challenge Tommi: ha szeretnénk az anyag névadójával küzdeni, itt lehetőségünk van rá. Time Trial: a stopper ellen versenyezhetünk. A 3D Track Editorban lehetőségünk van pályát készíteni. A zene nekem nem tetszik, de ez ízlés dolga, kommentár nincs, a hangok egész tűrhetőek. A grafika szépnek mondható, 512x256 nagyfelbontásban. Az autók szépek, tükröződnek, viszont valószínűleg emiatt a sérülések nem látszódnak, egyébként is természetellenesen viselkednek boruláskor. A fényhatások szépek, viszont a világítás nem sokat ér, hiába kapcsoljuk fel. Sajnos ebben a játékban a rally nem túl népszerű sport lehet, ugyanis kihalt tájakon versenyzünk, még a városok is néptelenek – ahol mégis vannak járókelők, azok láthatóan sík figurák, mintha papírból vágták volna ki őket. Az irányítás lehet, hogy csak nekem tűnt rossznak, de tény, hogy a Dual Shock csak késve lépett működésbe nem is egyszer. Aki ezek után kedvet kap rá, válassza ezt, de jobbak is vannak a piacon.

Gabor a poo



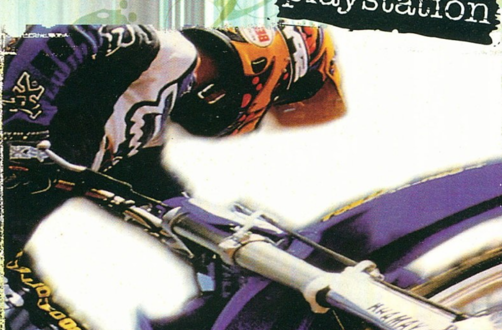


TOMMI MAKINEN RALLY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ 130 PÁLYA, SZERKESZTŐVEL
× A REÁLIS VEZETÉSHEZ SEMMI KÖZE

65%

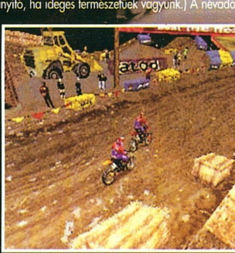


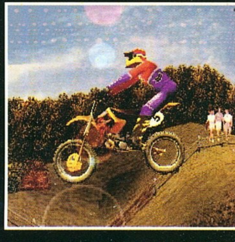
JEREMY MCGRATH SUPER CROSS

EXTRÉM SPORT, EXTRÉM JÁTÉK

Ha csak fele annyira tudnék motorozni valóságban, mint így a játékban, biztos nem tört volna el a kezem. Ez még egy óriási előnye az olyan játékoknak, mint az Acclaim Sports legújabb motocross programjának, a Jeremy McGrath Super Cross 98-nak, hogy bármekkorát is bukunk, mégsem törik semmink. (Legfeljebb a tv, vagy az irányító, ha ideges természetűek vagyunk.) A névadó versenyzőt a valóságban a NO FEAR sportruha gyártó cég szponzorálja, mely nem feltétlenül a legeredményesebb, de mindenképpen a legvagányabb versenyzőket veszi számításba. Ez jól látszik a játékban is, gyakran tudjuk versenyző társainkat egy jó helyezkedéssel fölbuktatni és természetesen ők sem kímélnek minket, ha megtehetik. Természetesen mindig olyankor tehetik, amikor kezdünk jó pozícióba kerülni. Ráadásul, ha akarjuk, a verseny közben speciális mutatványokkal is szórakoztathatjuk a nézőket, a Stunt gomb lenyomásával. A nem túl hosszú, de annál jobban sikerült intro után a főmenübe jutunk, ahol a következő lehetőségek várnak ránk: Race, Options, User, Tracks, Ram Card, Show Credits. Alapbeállításként easy fokozatban, normál irányító kezeléssel indul az anyag, ha a RAace lehetőséget választjuk. Itt először kiválaszthatjuk, milyen módon akarunk nyomulni: Season, Single, Ghost. Ha sikerül kiválasztanunk amit kívánunk, még el kell döntenünk, milyen típusú versenyben próbálkozunk. Ellenféllel, vagy anélkül, két játékos, tükör pályák ellenféllel és anélkül, két játékos tükör pályán. Ezt követően a verseny helyét kell kiválasztani (Track Selection), majd a kétféle moci közül választhatunk, amit a pályának megfelelően állíthatunk be (Bike Selection). A szezont választva először három pálya közül választhatunk. A pontozás a döntő, így ha némelyik pályán nem is sikerül kedvünkre való helyezést elérni, még megőrizhetjük a vezető helyünket a ranglistán. Az Optionsban többek között hatféle irányító közül választhatunk és beállíthatjuk azt is, hogy az irányításba mennyire segítsen bele a gép. Az irányítón külön első fék, hátsó fék, gyorsítás, nitró és a nézők szórakoztatására való Stunt gomb kap helyet, valamint a nézetváltás és a sebességváltó gombok. Ez utóbbiak csak manuális váltót választva jutnak szerephez. Bár nem csinál nagy reklámot neki, azért jól működik analóg irányítóval is. Saját elképzelésünk szerint is csinálhatunk pályát, akár többet is, így megnövelhetjük a lehetőségeinket tudásunk csillogtatására. A User Tracks-ban van erre lehetőség, a pálya egységeket az R2 gombbal választhatjuk ki, és az L2 gombbal rögzíthetjük, ahova szánjuk. A grafika sajna nincs mindig a helyzet magaslatán, közelről nézve igen csak pixeles, ami olyankor zavaró mikor nem tudjuk emiatt megkülönböztetni az utat az előttünk lévő sziklafaltól, de ez szerencsére csak néhány helyen fordul elő. A képfrissítés is akad néha, de még ezzel együtt is élvezetes játékot nyújt az anyag.

Gabor a poo





JERRY MCGRATH SUPER CROSS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1-5 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ
✓ NAGYON LÁTVÁNYOS VERSENY
× NEM ÉLETSZERŰ

86%

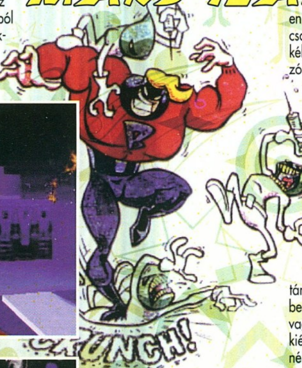
CAPTAIN BLASTO!

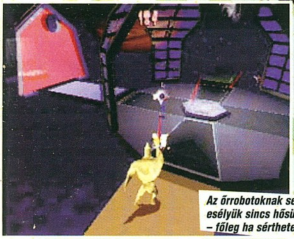
MARSLAKÓK, MARS HAZA!

Riadó! Idegen hordák hatoltak be a naprendszerünkbe! Ha nem lép valaki közbe, hamarosan a Földet ostromolják. Itt már csakis egy szuperhős segíthet! De vajon ki legyen az? Talán Batman? Vagy inkább Superman? Nem és nem. A legkompetensebb személy kétséget kizáróan Blasto kapitány. Jobb lesz, ha megjegyezzük ezt a nevet, mert nem hogy csak ő a címszereplője a Sony legújabb lövöldözős, 3D-s platformjátékának, de már most ígérik a készítők, hogy hamarosan újabb kalandokban fogjuk őt látni. Ezúttal tehát a gonosz kis zöld gazfickó, Bosc sodorja veszélybe az emberiség létét: bár – amint az az introból kiderül – korábban már száműzték a diktátort az ötödik dimenzióba, most félelmetes gépezeteivel lyukat ütött a téridő kontinuumba és visszatért. Az



Blasto egyetlen hölgyet sem hagy az idegenek karmai között





Az őrrobotoknak semmi esélyük sincs hősünk ellen – főleg ha sérthetetlen

Uranuson már be is fészkelte magát, s hatalmas hadseregét a földi cicababák elrablására ösztönözte...

Azt rögtön előrebocsátom, hogy aki Blasto bőrébe akar bújni, az készüljön fel a legrosszabbra. Ezt pedig nem az egyszerű grafika miatt mondom (attól a játék még nagyon is élvezetes), hanem az igencsak embert próbáló játékmenetre szeretnék rámutatni. Csakúgy, mint a Tomb Raiderben, itt is platformokon és mozgó "lifteken" kell ugrálni, avagy sziklák peremén csimpaszkodni (ami persze még elsajátítható), csakhogy a Blasto pályái szinte mindig a "levegőben lógnak" vagy épp egy mocsár mentén kanyarognak – szóval egyetlen hiba rögtön halálozást eredményez. A játék másik "zseniális húzása", hogy az ellenfelek menet közben teleportálódnak be a helyszínekre, és "puszta véletlenségből" mindig úgy, hogy a hátunk mögé érkeznek. Sok gyakorlás árán lehet a megfelelő praktikákat kidolgozni – igaz, ha ezt megtettük, utána már nem lesz gond az idegen katonákkal, s csakis a logikai feladatokra koncentrálhatunk. Arra például mindenki egyből rájöhet, hogy a tűzharcoknál az oldalazással lehet kikerülni a lövedékeket. A gond csak az, hogy sokszor 3-4 marslakó/robotszem lövöldöz ránk egyszerre, ráadásul általában azokon a pontokon támadnak, ahol nincs elég helyünk oldalazni. A megoldás: a kényes pontoknál lassan érdemes haladni, s a felbukkanó ellenfelekkel azonnal végezni kell, továbbá mindig szedjük fel az életerőt adó kapszulákat.

Az első pálya az Uranuson még csak a bemelegítés: itt tanulhatjuk meg, hogyan lehet a falak mögött fedezéket keresni, vagy hogy a kapcsolók átállításával miket érhetünk el. Segítségképpen a kapcsolóknál általában számok láthatók, melyek párosítva vannak azokkal az ajtókkal, illetve liftekkel, amiket működtetnek. Ez azért nagyon hasznos, mert a későbbiekben a szintek kiterjedése egyre nagyobb, s az energiakapuk és a kapcsolóik között nem csekély a távolság. Tájékozódni szerencsére nem nehéz, mert a Select-tel mindig behívhatjuk a bejárt részek térképét, az imitt-amott fellelhető fehér kapcsolókkal pedig a még felderítetlen helyeket is feltérképezhetjük.

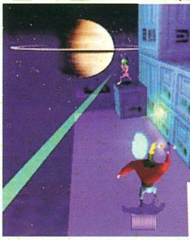


A távolból valaki Blasto életére tört, de hősünk sem rest vissza tüzelni

Mint minden platformjátékban, a továbbvezető út létrehozásához, avagy feltárásához rengeteg tereptárgyat kell igénybe vennünk. Vannak például mozgatható vagy szétlőhető ládák, melyek kapaszkodók kiépítéséhez hivatottak. De találkozhatunk néhány egyedi specialitással is, mint például a mérleghinta-kapcsoló, amire egy sziklát kell ráomlasztanunk, vagy a csirke, amit meglovagolva hosszabbakat tudunk ugrani.

Az életünket az idegen harcosok garmadáján kívül néhol tüzes csapdák, vagy célkövetős aknákat köpködő oszlopok veszélyeztetik. Ez utóbbiak különösképp idegesítők, ugyanis a sima lézer lepattan róluk. Két lehetőség van: vagy speciális fegyverrel lövünk rájuk, vagy gerjesztjük (a tűz nyomva tartásával) a pisztolyunkat. A speckó fegyverek a többi ellenfél ellen is hatásosak: van többszörös tűzerő, célkövetős rakéta, lángszóró, fagyasztó lövedék, vagy "atom". Ezzel persze még nem merítettük ki a felvehető extrák listáját, ugyanis van továbbá sérthetetlenség (Blasto arany színű lesz), láthatatlanság, és ami a legjobb: jetpack. (Például az első pályán akkor találhatunk egy ilyet, ha nem megyünk ki a kijáraton, hanem megfordulunk, és visszamegyünk a legutóbb elhagyott aszteroidáig – annak a tetején lesz.) A jetpack-et egy dupla ugrással tudjuk begyújtani, ám sajnos csak kevés üzemanyagot kapunk hozzá. Persze vannak állásmentő pontok (pontosabban platformok) is. A gép az életeink mellé folytatási lehetőségeket is ad, melyek száma azonban szintén limitált, és a mentési pontoknál sajnos ezek is megjegyződnek.





A kis zöld marslakó lézere ezuttal még mellé trafált, de nem érdemes megvárni a következő próbálkozását

A játék célja (a kijáratok megkeresésén kívül) a rabul ejtett hölgyemények kiszabadítsa – a ketreceiket szintén kapcsolók nyitják. A pause képernyőn láthatjuk, mennyi van még hátra, és mennyit szabadítottunk már ki. (Hasonló arányt a még elpusztítandó ellenfelekről is olvashatni.) A csajszikat egyébként mindenképpen kutassuk fel, különben még akár főellenségeket is elkerülhetünk – pedig azokat (mint mondjuk az óriási polipot) aztán kár lenne kihagyni.

A Blasto a maga 13 pályájával a PlayStation-ös akciójátékoknak az erős középmezőnyébe sorolható. Első ránézésre ugyan még nemigen mutat jól, viszont ha kitapasztaltuk, már nem is zavar minket az egyszerű terep, melynek elemeit ráadásul elég későn rakja ki a program. Frankó tűzharcokat vívhatunk az intelligens idegenekkel, akik elég "okosak" ahhoz, hogy hibázzanak (az első lövésük szinte sosem talál), s így van esélyünk a győzelemre. Tetszettek a rajzfilmes beütésű karakterek is: hogy csak a főhősünket vegyük példának, Blasto játék közbeni szövegelése átlagon felül változatos és humoros. A grafika tehát lehetne jobb is, de ha a játékmenet kielégítő, az már ugyebár fél siker...



V.Z.

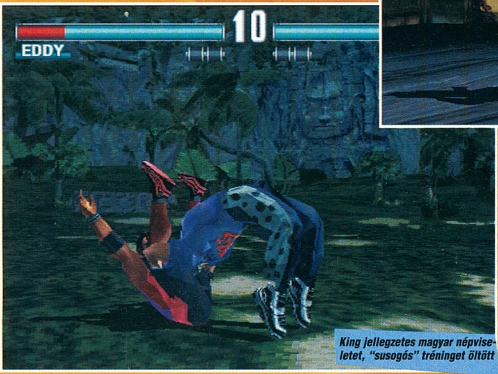
BLASTO

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ MINTHA IGAZI, ÉLŐ FIGURÁKKAL CSATÁZNÁNK
× A FÉNY ÉS ÁRNYÉKEFFEKTUSOK ÖNMAGUKBAN NEM TESZIK SZEBBÉ A GRAFIKÁT

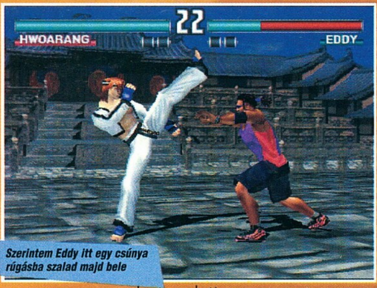
78%

Tekken. Utálok közhelyekkel, dobálózni, de van olyan PlayStation tulajdonos, aki e nevet nem ismeri? Mert amikor kijött a Tekken, ő volt a király. Aztán jött a Tekken 2, és egészen a mai napig ő volt a verekedős játékok királya. Volt ugyan olyan anyag, ami esetleg egy-egy apróbb dologban megelőzte, de mindent összevetve egyszerűen a Tekken 2 volt az a játék, amely hosszú ideig meghatározó volt kis baráti társaságom életében. Addig nyomtuk, amíg el nem kopott a lemez, aztán meg vettünk egy



King jellegzetes magyar népviseletet, "susogós" tréninget öltött

újat. Mindenkinek megvolt a kedvenc embere, ordítozás, kontroller-csapkodás, visítozás, körmérkőzés – minek ragozzam, gondolom Ti is így voltatok vele. De most már nyugalomba vonulhat az öreg Tekken 2. Mert itt az új császár, a csúcs, a tökély – a TEKKEN 3.



Szerintem Eddy itt egy csúnya rúgásba szalad majd bele

VOLT, AKI KÉTELKEDETT...

Eddig az volt a bevett szlogen, hogy: "Ez a játék már majdnem 100%-os játéktermi konverzió". A Tekken 3-mal kapcsolatban azt tudom elmondani, hogy a játéktermi gép még KÖZEL SEM olyan, mint a PlayStation konverzió! Idéznék néhány sort különböző kételkedőktől, akik a T3 megjelenése előtt nyilatkozták "meglátásaikat":

- "A játéktermi Tekken 3 annyira összetett, hogy külön hardver-kiegészítést kell majd adni a PlayStation változathoz" – Baromság, hiszen a PS verzió jóval nagyobb, mint az arcade!
- "Kizárólag a japán verzió támogatja majd a Dual Shock kontrollert" – Baromság, hiszen az európai változat is tökéletesen ráz!
- "Lehetetlen az összes szereplőt egy PS lemezre rátenni" – Baromság, hiszen a PS verzióban minden szereplő benne van, plusz még három rejtett karakter is!

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

Az Iron Fist Tournament harmadszorra is megrendezésre kerül. A már ismert harcosok közül többen visszatérnek, jelentkeznek új arcok is, de a régiek közül sajnos eltűntek néhányan. Hogy kinek miként alakult a sorsa, azt az egyszerűen csodálatos bevezető CG filmből derül ki. Többet is meg akarsz tudni? Vidd végig a játékot minden szereplővel, és végre fény derül minden titokra!



Barát vagy ellenség? Apa és fia? Íme a klasszikus páros!

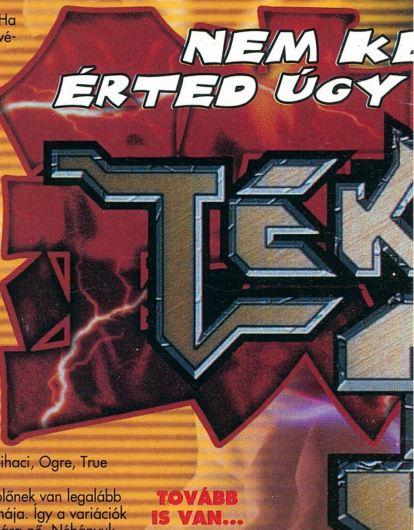


Gon a játék egyik legnagyobb favoritja

AKKOR MOST MEGGYŐZÖK MINDENKIT!

A Tekken 3 az eddig készült legtökéletesebb verekedős játék, minden szempontból. Ott van eleve az a tény, hogy több adatot zsúfoltak rá a PlayStation lemezre, mint az arcade verzióba, de tucatnyi más érvem is van, melyeket most megosztanék veletek:

- A T3-ban tíz szereplő közül választhatunk alapból. Ha valamelyikükkel végigvisszük a játékot, azaz megverjük az összes többi ellenfelet és a főnököket is, akkor egy-egy újabb szereplőt kapunk. Ez az eddigi epizódokkal ellentétben nem az adott szereplő iker-karaktere, hanem mindig a következő karakter. A további kilenc harcost tehát sorban kapjuk meg – Kuma, Julia, Gun Jack, Mokujin, Anna, Bryan, Heihaci, Ogre, True Ogre.
- Minden szereplőnek van legalább egy alternatív ruhája. Így a variációk száma sokszorosára nő. Néhányuknak további titkos cuccaik is vannak, ezekről később.
- Néhány szereplőnek nem csak új ruhája van, hanem alternatív karaktere is! Kumának például Panda, Eddynek Tiger.
- Új opció az "azonnali fölállás". A két ütésgomb együttes megnyomásával a földre került figura azonnal fölpattan, így el lehet kerülni azt az idegesítő helyzetet, hogy valakit a földön vernek meg.
- Szintén újdonság a "védhetetlen" támadás, amit a négy gomb együttes megnyomásával tudsz előhozni.
- Két exkluzív játékmód is belekerült a játékba, ezek a Force és Ball módok.
- A szereplők animációit a motion-capture technikával készítették. Ez azt jelenti, hogy a jelenlegi leghíresebb japán bunyósok mozgását mozdulatról-mozdulatra rögzítették, majd ezt vitték át számítógépre. Így minden egyes mozdulat teljesen realisztikus.
- Összesen több mint ezer mozdulat van a játékban, a kombinációk, kombók száma végtelen.
- A játék elképesztően gyors: 50 frame/másodperccel pereg!



TOVÁBB IS VAN...

A játék elején máris hét mód közül választhatsz. Egyedül, ketten, csapatban, a stopper ellen, minél több ellenfél ellen – ezeket gondolom, már ismered. Gyakorolhatsz is, ez sem újdonság (mondjuk a gyakorló mód is elég sokrétű, tényleg mindent meg lehet tanulni belőle a sokféle beállítás segítségével). Az opciók között is egy csomó mindent be tudsz állítani, felhívom figyelmedet a Dual Shockos rázásra. Ha gyorsan be akarsz hozni mindenkit, tedd a Round Time-ot örökre, a Fight Count-ot 1-re. De a főmenü jelenleg legizgalmasabb pontja a Force mód.

TEKKEN FORCE MODE: Ez egy nagyon érdekes játék, leginkább a régi Final Fight-hoz hasonlít. Balról-jobbra kell haladni egy kiválasztott harcossal, és négy pályán kell túljutni. A stopper 60 másodpercről indul, ennyi idő alatt kell befejezni egy pályát. Persze az ellenfelek leverésével újabb értékes másodperceket nyerhetsz, azonkívül csir-



kéket is vehetsz fel, melyek feltöltik az energiád. Minden pálya végén főellenfél jön. A negyedik főellenség legyőzése után kapsz egy kulcsot! Nos, most újra indul el, összesen háromszor. A harmadik kulcs megszerzése után még egy nekifutás jön, ekkor az utolsó ellenfél Dr. Boskonovich lesz. Verd meg, így behozod őt is a választható szereplők közé!

Ha tehát mindenkivel végigviszed a játékot, plusz 9 szereplőt kapsz. Eddy-re lépve tudod kiválasztani Tigert, aki a játék egyik legjobb embere. A választásod attól függ, hogy a rúgás vagy ütés gombot nyomod-e meg. Kuma és Panda között ugyanígy tudsz szelektálni. Ez eddig 21 harcos. Plussz a doki, ez 22.

Most már egy új opciót találsz a főmenüben, a Ball módot.

TEKKEN BALL MODE: Strand-röplabda Tekkennel kombinálva – micsoda móka! Az a feladatod, hogy a különböző sebzéserősségű lasztik közül választva röpizz egy kicsit. Akkor kapsz pontot, ha a laszti az ellenfél vonala mögé esik le, de el is tudod találni a másikat, ekkor is fogy az energiája. Sőt, még püfölni is lehet egymást, így a kritikus pillanatban mozgásképtelenné teheted ellenfeled. Ha sikerül megnyerned egy meccset Gon ellen (ő egy híres japán képregény figura), akkor ő is választható karakter lesz! Így lesz meg a teljes csapat, a 23 karakter.

A THEATRE módban a behozott szereplők megnyerés-animációit nézheted meg, és a két kezdőfilmet (a játéktermi is benne van, ezt később kapod meg). De miután mindenkit behoztál, megjelenik a csúcs-szuper Disc-Music opció is! Ez egy állati dolog: berakhatod a gépbe a Tekken vagy Tekken 2 lemezeket, és megnézheted az azokon levő animációkat is! Így minden karakternek végigkövetheted a sorsát a filmek egymás után való lejátszásával! Meghallgathatod a zenéket is, az eredeti arcade és remix változatokban is. Ez nem semmi! (Gun Jack-nek két megnyerése is van (bad-good), attól függően, hogy easy-n vagy normálon (minden opció zöld) viszed végig vele a játékot.)



Ezt Paul valahogy nem védte ki



Eddy break tánccal kombinált stílusa fenomenális



Xiaoyu elegáns pöccintéssel bánik el Jinnel

TITKOS RUHÁK

Law sárga meze: Nyerd meg a játékot Law-val és Paul-lal is.
Gun-Jack Jack 2 meze: Válaszd Gun Jak-et legalább 10 alkalommal.
Eddy Tiger meze: Nyerd meg az Arcade módot 16 karakterrel.
Jin iskolás ruhája: Játssz vele legalább 50-szer!
Xiaoyu iskolás meze: Játssz vele legalább 50-szer!
Anna izgi meze: Játssz vele legalább 25-ször.

Azt, hogy valakit hányszor választottál, az opciók között tudod megnézni (Records-Usage Data).

ÉRTÉKELÉS

A Tekken 3 grafikája osztályon felüli. Nincsenek átfedési hibák, a karakterek sokkal-sokkal kevésbé szögletesek (lásd Kumát), a mozgásuk a motion-capture technikának köszönhetően tökéletes. Nem tudom, hogy miként fognak ennél jobbat kihozni a jövőben PlayStationre. Az irányítás tökéletes, a gombnyomásra mindig jól reagálnak a karakterek. A zenék nagyon dögösek, olyannyira, hogy az eredeti Tekken 3 játékzene CD a japán eladási listák élén áll. A CG filmek minősége elképesztő (talán idáig a legjobb), és ami a legérdekesebb, hogy szinte az összes stílus képviselteti magát (CG animáció, FMV film, anime rajzfilm). Meglátásom szerint ezt is nehéz lesz túlszárnyalni. (Csak zárójelben jegyzem meg, hogy a majom cenzoroknak köszönhetően az amerikai és európai változatokból kimaradt egy nagyon érdekes részlet, méghozzá Anna megnyeréséből. Amikor ugyanis Anna elsétál a fiúkkal, Nina odaugrik és kikapcsolja fürdőruhájának melltartóját, jól leégetve(?) így testvérét.) A Tekken 3 feladta a leckét a konkurenciának! Az egyedüli dolog, amiért a T3 nem kapott nagyobb százalékot, hogy szerintem nagyon bonyolult előhozni az érdekesebb kombókat. Én nem szeretem, ha valaki ész nélkül nyomkodja az összes gombot, és ha véletlenül kijön egy jó kombó, akkor baromi büszke magára. Nos, itt elég sokat kell majd gyakorolni, hogy valakinek az összes mozdulatát meg tudjuk csinálni.

Martin

TEKKEN 3

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE
B O N A

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ MINDEN OTT VAN, AHOL LENNIE KELL
✗ A SIKERES KOMBÓZÁSHOZ NAGYSZONGLŐRNEK KELL LENNI

97%



Cruis'n World

80 NAP ALATT A FÖLD KÖRÜL!



Az egyik alagút a tenger alá viszi le a mezőnyt



Bár az alagútban is jól fest ez a bravúr, azért inkább az ugratókra tartogassuk



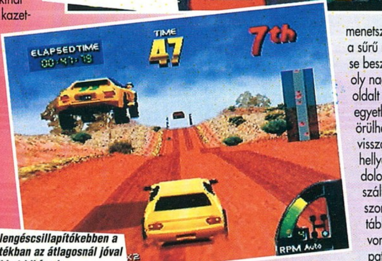
Moszkvában jó szélesek az utak - csak a közlekedési morállal akadnk gondok

Ha egy játékteremben egy autósversenyes játék nem érdekel senkit, ott két magyarázat jöhet szóba. Vagy az üzemeltető pofátlanul magas összeget kér egy menetért, vagy a játék kalap ****. A Cruis'n World esetében tartok tőle, hogy az utóbbi tényállás forog fenn.

A Cruis'n USA folytatásának tekinthető Cruis'n World sem a játéktermekben, sem a most kiadott N64-es verziójában nem sok újat tud felmutatni. Több kocsi, kicsit szebb helyszínek, és a "kaszkadőr mutatványok" beiktatása: ennyi a fejlődés. Pedig a címben szereplő világ körüli utazás nem is hangzik rosszul, hiszen pár ezer forintért egyik utazási iroda sem kínál olyan repertoárt, mint ez az egy N64 kazetta. A világ 14 különböző pontján furikázhatunk: az első célpont mindjárt Hawaii. Rögtön egy egzotikus tájra tévedünk: a tenger mélyén, egy átlátszó alagútban száguldunk. Ezt követően jön Japán a jellegzetes épületeivel és templomaival, aztán Ausztrália és a kenguruk, majd a Kínai Nagy Fal. Kenyában egy szafarin vehetünk részt zsiráfok és zebrák társaságában. Természetesen egy világ körüli útból a Királyok Völgye sem hiányozhat, majd egy kis kitérő következik a Vörös térre. A német autópályákon keresztül ezután irány Olaszország, s miután megcsodáltuk a Colosseumot, természetesen az Eiffel-tornyot is útba ejtjük. Stonehenge-nél épp egy UFO-járás kellős közepébe cseppenünk, Mexikóban meg azték csapdák fújnak ránk tüzet. Ha pedig már az amerikai kontinensen vagyunk, hát a New York-i Szabadság Szobrot is megnézzük. Az utazás végén Florida pálmafái suhannak el mellettünk, a célba befutva pedig egy űrrepülőt pillanthatunk meg - ebből már sejthetitek, mi lesz a legutolsó helyszín...



Elég fura ez a helyzetkép: most akkor ki az első?



A lengéscsillapítókebben a játékban az átlagosnál jóval többet kibírnak

A nem mindennapi úthoz mindenki a vérmérsékletének megfelelő járgányt választhat. A 14 darabos készletből talán a katonai terepjáró a leginkább közkedvelt (legalábbis a játéktermekben ez volt a helyzet), aminek a "dudája" elég harsány. (Kár, hogy a golyószóró nincs hatással a többiekre.) Az eredmény szempontjából viszont lényegtelen, hogy mit választunk, hiszen a legjobb sportjárgány ugyanúgy 147 MPH-ra képes, mint mondjuk a robosztus nyerges vontató.

A játék grafikája némi fejlődést mutat az elődhöz képest: nagyobb számban és sokkal változatosabban jönnek a tereptárgyak. Hasonló mondható el a zenéről is: szerencsére hanyagolták az erőltetett heavy metált, és helyette mindenhol az adott országra jellemző muzsikát hallhatunk. Mexikóban például ékes spanyolsággal fakadnak dalra.

Az a baj, hogy hiába látható javulás a külsőségekben, ha maga a játék szinte változatlan. A fék teljesen fölösleges, mert csak csúszkál tőle a kocsi, meg amúgy is: bármilyen kanyart be lehet venni max. sebességgel. Bár az első részhez képest kevesebb az az idétlen pörgés, ami minden egyes koccanást követ, de azért még mindig nagyon idegesítő, ahogy az autó pattog. Ráadásul botrányosan rossz továbbra is az ellenfelek intelligenciája. Teszem azt egy négy sávos moszkvai úton élvezem a menetszelet, ahol ugyebár bőven van hely a sűrű mezőny megelőzésére, mire se szó se beszéd hirtelen nekem vágódik valaki oly nagy hévvel, hogy azonnal megfogok oldalt egy oszlopot... Ja és persze elég egyetlen ilyen mozzanat ahhoz, hogy örülhetek, ha sikerül a harmadik helyig visszakúsznom, mert hát csakis dobogós hellyel lehet továbblépni. Aztán okos dolog, hogy már nem lehet a hatalmas szálfákat csak úgy csokorba szedni, viszont most meg egy vézna közlekedési tábláról is lepattan még a nyerges vontató is... Ismételten sok a bosszantó pattogás, amit még a szembejövő forgalom is csak fokoz. A civil forgalom ugyan nem túl nagy, csak hát magától értetődően mindig ott jön egy-egy kocsi, ahol még véletlenül sem látjuk a közeledtét. (Akkor lepődtem meg mellesleg igazán, amikor még a Holdon is civil járgányokkal néztem szembe.)

Na de foglalkozzunk egy kicsit az újdonságokkal is! Az új fajta turbó (duplán kell gázt adni) a jobb gyorsuláson kívül egyrészt a rakéta rajt aktiválásához nélkülözhetetlen (pontosan időzítve), másrészt a mutatványokhoz használható. Két kerékre állni egy közönséges kocsival? Elég pihent agyú ötlet, de ebben a játékban a turbónak ez a "mellékhatása". A hátsó két keréken kívül felállhatunk az oldalsókra is, méghozzá úgy, ha kanyarban adunk neki kakaót. Ha két keréken hajtunk rá egy ugratóra, extrém mutatványokat produkálunk, amiket a Championship módban külön pontoz a gép. A Championship mód az N64 verzió újdonsága: három különböző nehézségű bajnokság közül szelektálhatunk, mindegyiken belül 3-4 versennyel. Több körös versenyekről van szó, melyeknél nem csak az említett mutatványokat, de az elért helyezést is pontozzák. Ha sok pontot termelünk, speciális lehetőségek nyílnak meg előttünk: például magasabb osztályba tartozó (gyorsabb) kocsik közül válogathatunk, vagy akár át is festhetjük őket, stb.

Igazság szerint a Cruis'n World egy nagyon jó játéktermi konverzió – az már más kérdés, hogy az arcade gép eleve nem egy nagy szám. Grafikailag kifejezetten szép a játék; ha a készítők végre egy realisztikus autóversenybe fektetnék az energiájukat, szerintem mindenki jobban járna.

V.Z.

CRUIS'N WORLD

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

14 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA
RUMBLE PAK

✓ A HELYSZÍNEK EGY FOKKAL VÁLTOZATOSABBAK AZ ELŐDNÉL
× MINEK EGY KÖZÉPSZERŰ JÁTÉKBÓL EGY ÚJJABB ALTEREGÓ?

65%

576 KONZOL

Csevegő

Huhh. Nem is hiszitek el milyen érzés az, amikor az embernek görcsöl a gyomra. Hát nem vagyok könnyű helyzetben, az biztos... Szóval illene megmagyaráznom valahogyan, hogy miért nem a nagy Martin válaszol a levelekre. Történt egy szép nyári napon, lévén kétszer csöngetett a postás és egy csomagot hozott, amiben egy aranyos CD lapult. Nos a feladó a Square volt, a CD-n pedig egy Final Fantasy VIII előzetes... Azóta a Martin eltűnt, néha feltűnik a város különböző pontjain, s a CD-t a kezében lóbálva adja tudtára a megrémült járókelőknek, neki már van egy animációja az FFVIII-ból. Tehát ebben a hónapban be kell érnetek velem, valószínűleg a következő számig kigyógyul betegségéből, de amíg ő gyengélkedik nézzük is meg, mi landolt postafiókunkban.

Te Martin!

Bizony te, te konzolbűvész! Tudod, hogy rosszul alszom egy ideje? Az okozat pedig a RE2 és nem a gyenge idegzetem miatt - bár az ugyan tényleg gyenge -, de ez is egyre vezethető vissza: már több mint 2 hete viszem végig egymás után, de ha belegebedek se ad A-t. A rekord eddig 2 óra 23 perc, két db mentéssel (egy extra fegyverhez sem nyúltam, a fegyverszobába a rendőrségi alagsorban pl. be se mentem), normál nehézségen, az osztályzat, pedig: B!!! Tudom jön a szöveg: NYOMD VÉGIG MENTÉS NÉLKÜL! Eddig két alkalommal próbáltam így, egyszer a vonatnál (a liftes vonat) William ütött ki, egyszer pedig elfelejtettem visszatekerni a hidat. Új szöveg: PRÓBÁLGASD! Csakhogy nem mindenkinek van napi 6-7 órája erre, nekem meg borsódzik a hátam arra gondolva, hogy már nyolcadszorra kezdjem újra Claire A küldetését, viszont kíváncsi lennék Hunk küldetésére (abba már beletörődtem, hogy Tofu elérhetetlen). A kérésem tehát az lenne: tisztázd le lécci, hogy mi a pokolra ad A-t (mentés nélkül, fejen állva, csak a bal nagylábujjat használva, vagy mi a fene...).

Cifka Miklós, Tordas

Mivel a Resident Evil 2 elég egy "különleges" játék, így elég különleges dolgokat kell csinálnunk benne ahhoz, hogy a legjobb osztályzatot kapjuk meg. A megoldás a Te esetedben a következő. Ne használj elsősegély spray-t! Többektől hallottam, hogy ez segít...**(Ha megbízol bennünk, és állod a postaköltséget, akkor küldd el a memokártyádat, rámásoljuk a Hunk-Tofu párost, és visszaküldjük. M)**

Szia Martin!

Mivel olvastam, hogy az új 576 Konzolban lesz levelező rovat, gondoltam írok akkor egy levelet! Már elég régen, 1993 óta vásároltam az 576 Kbyte-ot, de amikor tavaly decembertől különvált, áttértem az 576 Konzolra. Az 576 konzol nagyon tetszik, jók a cikkek stb. De. Azt írtátok, idézem: " Ami már biztos: jövőre nem lesz duplaszám nyáron egyik újságnál sem, tehát júliusban és augusztusban is a szokásos áron és terjedelemben jelenünk meg." (Oké, tévedtünk. Tudod nagyon nehéz meghatározni azt, hogy mi történik majd egy év múlva. Éppen ezért talán egy kicsit elhamarkodottan mondta azt a CoVboy, amit mondott és most aztán kapunk is emiatt rendesen. A fő ok, hogy mégis dupláztuk magunkat az azért van, mert amúgy ezen kívül nem sok szabadideje van az embernek, ez az az időpont, amikor van ideje az embernek szabadságra menni.) *És most mi van? a duplaszámért csak egy százassal kell többet fizetni! Én azt mondom, hogy a +8 SZÍNES oldallal legyen több az újság, de ne csak a duplaszám, hanem ez- után mindig. Mert, ha 30 oldalért ki tud valaki fizetni 576 Ft-ot, akkor 38 színes oldalért is ki tud fizetni 675 Ft-ot.* (Gyuri, megint igazad van. Tényleg lehetne több az újság, csak tudod, mivel egyenlőre egy tördelő dolgozik mindkét újságon - vagyis 2 hét jut egy újságra - így nem bírná ezt a megfeszített munkát. Most is szegény 4 kemény hétig ment el nyaralni.)

Más dolgok: pl.: Mi van az új Sega géppel? Vagy a Sony nem ad ki új gépet? Esetleg van olyan cég ezeken kívül aki próbálkozik betörni a konzolpiacra? Ezekről is szívesen hallanék valamit! (Ezen a nyáron mutatták be az új Sega gépet, mely végleges neve a Dreamcast. Ez egyben azt is jelenti, hogy a Saturn-nak vége, bár még árusítják, de játék már csak erre az új platformra készül. A gép megjelenését őszre tervezik Japánban, s hozzánk ha minden igaz 1999 végén jutna el. Amint megjelent a masina, természetesen ki is vesézzük rögtön. Más cégről egyenlőre még nincs tudomásunk.) *Ja és még azt halottam, hogy a FINAL FANTASY VII rossz játék. Igaz ez? Remélem tudsz válaszolni a kérdéseimre és beraksz, ha szépen kérlek az első 576 Konzol csevegőbe!*

Pálinkás György, Kecskemét

Először is bocsásd meg nékem abbéli bűnömet, hogy nem az első csevegőbe kerültél, remélem azért nem baj, hogy a másodikba már beleraktalak??? A Final Fantasy-ról meg csak annyit, hogy elképzelhető, hogy van aki nem csípi ezt a stílust, ki kell próbálni. Bár hétmillió eladott legális példányból mit szűrnél le??? Szerinted ez ROSSZ!? **(A legjobb. Volt, hogy összeült a Martin-Bagó-Veres-AnPé quartett, és megbeszéltük, kimire jött rá. Ez volt a a Konzólium™. M)**

Dear Martin és 576 Konzol!

Én tulajdonképpen csak néhány észrevételt szeretnék tenni a lappal kapcsolatban. Ha szabad... (Persze hogy szabad!) *A megjelenés (külalak) szerintem vitán felüli, teljesen nyilvánvaló, hogy nem ma csináltok először ilyet (újságot), bár most hogy belegondolok, nem hiszem, hogy valaki kifogásolta volna a külcsínt, pedig olvastam pár már az 576 KByte csevegőit is. Az ár-terjedelem-példányszám is logikus, érthetetlen miért problémáztak néhányan eleinte. Balla Péter, Kiskőrös.*

Nos, sajnos nem mindenkinek olyan egyértelmű a helyzet, mint neked. Tudod sajnos most is több tonna olyan levél érkezett, ami csak arról szólt, hogy miért ilyen drága az újság. Lehet, hogy sokan ennyire figyelmetlenek, de már jó párszor el lett mondva, hogy ez is úgy működik, mint a való élet. Ha bemész a boltba és veszel egy liter tejet, általában 100 forint környékén hozzájuthatsz. Ám ha 50 kartonnal veszel, jó eséllyel pályázol egy akciós, kedvezményes árra. Nos valahogy így megy ez nálunk is.

Szia Martin!

Rögtön a közepibe vágok, valahogy nem jön a bevezető szöveg. Írtam már többször is, de reagálás nulla. Na mindegy. Most KÉRDEZNI fogok és nagyon örülnék ha válaszolnál rá. (Akkor most nincs szerencséd, ugyanis maximum én válaszolok neked.) *De először is az újságról. A Hírek pozitív irányba fejlődött szerintem, az újságíró kollégáiddal is meg vagyok elégedve nem szárazak a leírásaik* (Mivel vízparton készülnek.) *Viszont az újság belső tartalmilag gyenge és szerintem azért ilyen, mert hiányoznak a rovatok, a riportok játékkészítőkkel, a manga stb. amitől régen az 576 KByte - 576 KByte volt. Akkoriban pezsgett az újságban az "élet". Most már egy saját újságod van Martin amiről régebben csak álmodtál meg mi is konzolosok, így tehát "bármit" megtehetsz az újságban* **(Te tényleg azt gondolod, hogy egy főszerkesztő BÁRMIT megtehet az újságában? Én nem a tulajdonos vagyok! M)**, *tuti hogy most már nem b*szogatnának mondjuk a mangáért, vagy bármilyen újításért. Én azt mondom élj a lehetőségekkel, vigyél valami pluszt az 576 Konzolba.* (Tudod, van némi igazad, csak elfelejted, hogy egy havi újságnál csak havonta vagy képes változtatni. Ha meg minden hónapban mást csinálsz azt mondják, hogy összevissza. Éppen ezért időre van szükségünk, hiszen még csupán csak ez a 8. Konzol ami napvilágot látott, s nem lehet csak úgy hipp-hopp megváltoztatni valamit. Ám nyugodj meg. Itt mindenki tele van tervekkel. A Martinnak is annyi terve van, hogy akár két évre elegendő lenne, csak tudod egy a probléma: a terjedelem. Rohadt nehéz 28 oldalon úgy gazdálkodni, hogy az mindenkinek jó legyen. Legyen mára annyi elég, hogy karácsonyra már megvannak az újsággal kapcsolatos terveink...) Visszatérve a kérdésekre, akkor elkezdem:

1., Fogsz-e MANGA rovatot készíteni? (Szerintem nincs akkora piaca Magyarországon, amiért érdemes lenne foglalkozni vele.)

2., Lesznek-e riportok játékfejlesztőkkel? (A fentebb említett újítások persze nem csak rajtunk múlnak, mi megpróbáljuk majd megkeresni a legizgalmasabb cégeket, csak tudod nem törik nagyon össze magukat azért, hogy pont egy magyarországi lapnak adjanak interjút. A legtöbben azt sem tudják, hogy létezik ilyen falu...)**(Sőt, talán el sem hiszed, de a legjobb kontaktjaim nem is a kisebb cégektől vannak, hanem az olyan nagyágyúktól, mint a Square és a Konami USA(!). Az olyan nagymenők, mint a Virgin, például ezer e-mailből egyre válaszol. M)**

3., Lesz-e japán RPG rovat? (Petikém, beletenyereltél a forró kásába. Ha nem is RPG, de valami készül itten...)

4., Most, hogy megnövekszik az oldalszám (ez nagyon pozitív) foglalkoztok-e pár oldal szintjén a régi SNES-es RPG-kel? (Azt kell, hogy mondjam, hogy egyáltalán nem foglalkozunk SNES-el.)**(Meg az oldalszám se nőtt meg, egyelőre. M)**

5., Lesz-e Toplista? (Lehet. Még nem tudom én sem. Bár hová tegyük???)

6., ARCADE gépekkel ismertető szintjén fogtok-e foglalkozni? (Szintén egy olyan dolog, ami akkor lehetne jó igazán, ha egy kicsit vastagabbak lennénk, addig azonban fektetjük ezt az ötletet.) **(Meg akkor, ha majd valaki megszponzorálja ezt a rovatot. M)**

Kozma Péter, Miskolc

Ui: Ja még valami. A játékok értékelőihez nyugodtan odaírhatnátok, hogy ki csinálta/készítette a játékot. ***(Minek? Ha megveszed a gémet, rajta van. M)***

Tudod, erre csak azt tudom mondani, nem igazán van itt kedve senkinek sem megbolygatni a dolgokat, majd akkor, ha egy jó erős design-váltás lesz.

Hi Martin!

Kezembe véve a májusi számot, örömmel vettem tudomásul, hogy az újság időszakosan ugyan, de növekedni fog. És csak egy kilóval kell többet kiköhögni érte. Egyet nem értek: Az 576 Kbyte-nál a júli-aug. szám az összevont szám, itt miért a júni-júli? (Csupán azért, mert így lehetett megoldani azt, hogy azok a szegény bácsik és nénik, akik a belüket kidolgozzák értetek, el tudjanak jutni egy kicsit üdülni is.) *Mindegy, ha esetleg a többi is ilyen lenne (mármint +8 +16 oldal 675-ért), az mekkora frankó volna nem?* (De.) *Persze havi rendszerességgel! Vagy ez eleve halva született ötlet?* (Indokot lásd fentebb.) *Persze a hagyomány és tradíció nevében az árat redukálhatnátok 576 Ft-ra (Hö-Hö)! Nem, nem! Ti így is kidolgozzátok a beleteket, többet nem kívánhat a KONZOL-os NEMZET.* (Bizony sok ember hajlamos elfelejteni azt, hogy mi itt nem csak játszunk, hanem keményen dolgozunk is.) *Ja, most jut eszembe, be sem mutatkoztam.* (Sebaj, mással is megesik.) *Bálint vagyok, alias KGB. Vagyoni helyzetem 1 DB PLAYSTATION. YEEEAH! Visszatérve az újságra, baromi jók vagytok. Nem értem, hogy a francba lehet ilyen jó lapot kiadni Magyarországon. Az 576 gil (Final Fantasy RULES!!!) kissé ugyan magas, de hát egy idő után utoléri magát: az oldalszám akkorára dagad, hogy valóban mindenkinek érdemes legyen leszurkolni a pénzt, nem csak az olyan megszállottaknak mint én. Tehát minél többen veszik az újságot, annál több oldalt tudtok belenyomorítani a két borító közé. Közérdekű felhívás: EMBEREK VEGYÉTEK AZ 576-ot! Had pukkanjanak meg a PC-sek. Egy javaslat, illetve figyelmeztetés. Az ominózus 97/októberi szám 45. oldala, lap alja: "Poszter egyenlőre nem lesz, de PSX-es demo CD-t nagyon szeretnék - MÁR DOLGOZOK RAJTA HOGY LEGYEN!" Sőt ott még az is volt, hogy minden hónapban lesz rejtvény, nem csak az összevont számban. Jó volna ezt végérvényesen bevezetni! Viszont had térjek ki a CD-re. Hogyan akarod megoldani? Hav...* (Innen már nem is érdekes tovább a dolog, mivel most drámai leleplezések fognak következni. 1., CD melléklet azért nincs az újsághoz, mert annyira megdobná az árat, hogy az N64-es olvasóknak nem érné megvásárolni. S akkor már csinálhatnánk csak PSX-es magazint. Viszont mi egyenlőre KONZOL vagyunk, vagyis ebbe a Nintendo is szervesen beletartozik. 2., Rejtvény pedig azért nem volt, mert gyűjtöttük a sok nyereményt, hogy mind oda tudjuk adni nektek, s ha minden igaz, nem csak a duplaszámban lesz rejtvény, hanem mostanában is, sőt lesz itt még nekünk egy két igen érdekes előfizetői és más meglepetésünk is. Csak mindent a maga idejében...) *...Apropó milyen Martin vagy?* (Mivel én abban a szerencsés helyzetben vagyok, hogy láthatom az "élő legendát", gyorsan el is mondhatom, hogy nagyon rendes, vagány srác és amúgy meg tényleg egy különleges figura ez az ember.) *Mi a teljes neved?* (Sajnos ezt a leplet nem ránthatom fel. Mind a rendőrség, mind a baráti köre, mind az édesanyja csak Martinként ismeri...) *Más. Hallottad a Sony új produkcióját: 2000-ben jelenik meg valami 128 bites platform! Durva!!! A PC-nek annyi.* (Miért kéne ezzel 2000-ig várni? A PC-nek már most is annyi...) *Na tömören ennyi. Nem fárasztlak tovább, inkább szerkeszd tovább a legjobb újságot a világon, hogy minél jobb legyen a következő szám. Éljen a nyár, a nők, a Playstation és az 576 Konzol!!! Üdvözlettel: Kőrösi "Gamer" Bálint, Székesfehérvár.*

Hát, drága Báintom, az olyasfajta emberek tartják bennem a lelket mint Te. Ilyenkor tudom azt, hogy már nem hiába dolgoztam/tunk. Egy ilyen jól eső levél után rögtön jobb kedve van az embernek tovább szerkesztgetni az újságját. Tényleg éljenek a nők meg a nyár, meg ami még hátra van belőle, amivel én ezzel mára megköszönöm minden egybegyűlt figyelmét, remélvén azt, hogy legközelebb még többen írtok nekünk. Sziasztok!

Bagó "Csevegő" Péter

(Én is itt voltam azér'. Martin)

Azt hiszem, hogy a következő hónapokban a PlayStation bőven el lesz látva RPG stílusú programokkal. Az RPG-k őshazája ugyebár Japán, így ezidáig szinte csak ott jelentek meg ilyen stílusú játékok, és bizony ebben a témában Európát nagyon elhanyagolták, mondván: "Itt egy Japán RPG nem arathat nagy sikert". Ám szerencsére megjelent a fantasztikusan jó Final Fantasy VII (méghogy nem arathat nagy sikert egy RPG?!), és szinte minden cég figyelme a szerepjátékok irányába fordult. Belátták végre, hogy igenis Európában is van igény ilyen stílusú játékokra, és ha ebben kategóriában nagyot alkotnak, jelentősen javíthatnak a cég hírnevén (meg persze a pénztárcájuk állapotán is), így most úgy áll a helyzet, hogy fél éven belül kisebb RPG zuhatag várható PlayStationre. Az elkövetkező időszak RPG termésének az első gyümölcse a Psygnosis gondozásában megjelent The Adventures of Alundra. Stílusát tekintve pedig az RPG-ken belül az ügyességi-logikai kategóriába tartozik, rengeteget kell benne ugrálni és gondolkozni a kisebb-nagyobb logikai feladatok megoldásán. Az Alundra ráadásul klasszikus RPG, grafikája és hangulata a régi SNES-es szerepjátékokat idézi, tehát semmiképpen sem lehet a Final Fantasy VII-hez hasonlítani – inkább egy másik szintén közkedvelt RPG-re ütött a játék, méghozzá a SNES-ről közismert Zeldára. A játék letagadhatatlanul egy Zelda klón, annyira, hogyha megnéznénk még az "ujjlenyomatuk" is megegyezne. Persze ez egyáltalán nem baj, PSX-re még úgyse volt Zelda stílusú RPG, úgyhogy itt volt az ideje egyet kiadni. A készítők valószínűleg azért dönthettek egy Zelda stílusú RPG megjelentetésén, mert a Nintendo gépein (NES, SNES, Game Boy és úgy tűnik majd az N64 is) a Mario mellett Zelda volt a második legsikeresebb játék, így joggal gondolhatták, hogy PlayStationre is sikert érhet el egy hasonló program. A játék története szerintem egész ötletes, egy olyan fiút irányítunk benne, aki képes behatolni az emberek álmába, hogy elpusztítsa a rémálmaikat, ezeket a rémálmokat pedig démonok okozzák. Ám, hogy ezeket a rémálmokat hogyan lehet elűzni, az álmok okozói pedig mit akarnak, és mit lehet ellenük tenni, nos hát erről szól a játék. Az Alundra elégé leegyszerűsített RPG. Nincsenek benne túlbonyolított dolgok, így akik még soha nem játszottak szerepjátékokkal, azok is elboldogulnak vele. A játékban nem is annyira a történetre kell koncentrálni, mint az FFVII-ben, hanem az ügyességi logikai feladatok megoldására, ebből következően pedig még szerény az angolnyelv tudással is nekiállhatunk a programnak, mert olyan irtó sok párbeszéd nincs. A legfontosabb dolog, ami megkülönbözteti az Alundrát a mostanában érkező RPG-ktől, hogy a harc nem körönként, hanem folyamatosan megy, ennek csak úgy mint a körönkénti harcnak, megvannak az előnyei és a hátrányai is. Nézzük át az irányítást: a Négyzet a támadás gombja valamint ezzel lehet dobozokat, hordókat felemelni és eldobni (a bombát is ezzel dobjuk el), valamint ezzel lehet beszélgetni is, az X-szel ugrani lehet, míg a Háromszöggel futni tudunk. A Kör igen érdekes és fontos funkciót lát el, ezzel lehet ugyanis a varázslatokat, gyógyitalokat és speciális tárgyakat lehet használni. A START-tal az Invetoryba, azaz a felszereléseink rakhelyére jutunk. Felül vannak a fegyvereink, alul varázslataink, gyógyitalaink, valamint tárgyaink vannak (ha valamelyikre rá akarunk váltani, álljunk rá és nyomjunk X-et), mellettük pénzünk, madár szobrok (használatáról később), kulcsok mennyisége lapul. Átválthatunk még egy másik képernyőre is az R1-el, itt rajtunk lévő ruhákat, egész pontosan mellényünket és cipőnket láthatjuk. Ha egy mellényt vagy cipőt találunk, akkor az automatikusan a régi helyére kerül, és a régi cucc eltűnik, így sajnos nem lehet üzletelni a használt cuccokkal, mint más szerepjátékokban. Kilépve az Invetory-ból a játéktéren a bal felső sarokban van a használatba helyezett fegyver, mellette pedig a használni kívánt (varázs)tárgy. Ezek mellett a meglévő és a maximum energiánk mennyiségét láthatjuk, amellett még varázserőnk nagysága, valamint pénzünk mennyisége található. Sajnos mivel az Invetory elég kicsi, szabályozták a nálunk lehető gyógy italok illetve tárgyak mennyiségét, ez főképp akkor lehet idegesítő, amikor egy nagyobb labirintust akarunk átkutatni (mivel nagyon hamar elfogy a gyógyító felszerelésünk). Ráadásul ehhez hozzájön, hogy az ellenfelek folyamatosan visszapótlódnak, és az ilyen labirintusok végén valamilyen főellenség vár ránk, plusz menteni sem lehet valami sűrűn (igaz, az állásmentő helyeken feltölthetjük magunkat energiával és varázserővel is). Lássuk, milyen tárgyakat találhatunk a játékban:

Herb: egyszerű kisgyógyító erővel rendelkező öngyógyítás, maximum kilenc darab lehet belőle.

Strenght Tonic: az előbbi nagytestvére Alundra energiájának a felét feltölti, de csak egy darab lehet belőle.

Strenght Elixir: a leghatásosabb gyógyító ital a játékban, teljesen feltölti a HP értékünket, de szintén csak egyet tarthatunk magunknál.


Nevezhetjük ezt akár az "elemek harcának" is


A bányába vajon hogyan tudok bejutni?



Egy újabb logikai feladat előtt állunk





Magic Elixir: hasonló az előzőekhez, de nem az enrgiánkat, hanem a varázserőnket (MP) tölti maximumra egy lehet belőle.
Wonder Essence: a legjobb tárgy a játékban. Ha meghalunk és van nálunk ilyen, automatikusan feltámaszt és mindenünket HP/MP feltölti, de persze csak egy lehet nálunk.
Bomb: hasznos dolog a bomba, vele robbanthatunk ki falakat, ez néhány helyen nagyon fontos lehet, a "nem főellenségeket" pedig, ha jól operálunk vele, egy robbanásból kinyírhatjuk. Sőt, van még egy extra tulajdonsága is: a robbanás erejével kapcsolókat kapcsolhatunk át, amely néhány nehezen elérhető helyen nélkülözhetetlen. Persze csak óvatosan játsszunk Bombermant, mivel ránk is veszélyes, ha a közelünkben robban (sok energiánk bánhatja). Miután megkaptuk, végtelen mennyiség áll belőle rendelkezésre.
Life Drop: energiánkat lehet vele tölteni, általában megölt ellenfelek után kapunk ilyet. Három féle változata van kicsi, közepes és nagy, értelemszerűen amekkora, annyi életerőt ad.
Magic Drop: hasonló az előzőhöz, csak a varázserőt tölti fel.
Life Vessel: a legfontosabb dolog, ezzel ugyanis egy ponttal növekszik a maximális HP értékünk. Érdemes az ilyet megkeresni, vagy ha esetleg boltban árulják, akkor megvenni.
Magic Seed: ugyanaz vonatkozik rá, mint az előzőre, azzal a különbséggel, hogy az MP pontszámot növeli eggyel. A játékból nem hiányozhatnak a varázslatok sem, összesen négyfélével fogunk találkozni, melyek közül négy támadó (Earth azaz föld, Fire, tehát tűz, és Wind azaz szél), egy pedig gyógyító hatású (Water, tehát víz). Ezeket valamilyen főellenség legyőzése után fogjuk megkapni.



A gonosznak mindenképpen pusztulnia kell!



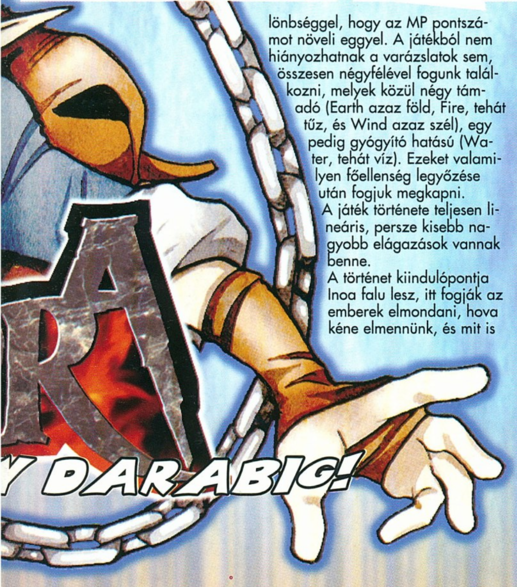
Ráhúzok egyet a szoborra, hátha lesz valami...



Kirakós játék múmia-gólemekkel

A játék története teljesen lineáris, persze kisebb nagyobb elágazások vannak benne.
A történet kiindulópontja Inoa falu lesz, itt fogják az emberek elmondani, hova kéne elmennünk, és mit is kellene tennünk, általában minden feladat előtt innen indulunk és ide is kell visszajönni.
Vizsgáljuk is meg, hogy kik lakják a falut (persze csak a fontosabb embereket: **Jess:** ő húz ki minket az elején a tengerből, és utána is sokat fog segíteni, többek között rendelkezésre bocsátja házát egy állásmentő hellyel (apropó, állást menteni a nagy könyveknél lehet, a labirintusokban teleportok visznek oda), valamint a játék során tök ingyen nagyon frankó fegyvereket és felszereléseket is készít nekünk, sőt még a bombát is ő adja. **Septimus:** ő tanít meg, hogy használjuk az álomba jutás képességünket, és több feladatot is ad. **Yustel:** ha netán eltévedtünk, és nem tudjuk, hova kellene elmennünk, akkor forduljunk hozzá. 15 Gilderért még a térképen is megmutatja a helyes utat, valamint a varázserőnket és az energiánkat is maximalizálja. **Naomi:** a falucska boltosa, kapható nála herb, srenght tonic, magic elixir sőt még egy Life Vessel is, amely 500 Gildert kóstál, de megéri megvenni. Található még nála egy mellény is, amit az istenért sem akar eladni, talán később meg lehet kapni vagy venni. Azt hiszem, ők voltak a legfontosabbak, a többiekről majd később ejtek szót, mivel nincs komoly szerepük és sok falubeli csak halálozási statisztikát növeli. A leírás elkezdése előtt csak annyit szeretnék elmondani, hogy mielőtt harcolni indulnánk, mindig mentsünk állást, vásároljunk be öngyógyításból és varázserő töltőből, valamint beszéljünk az összes falubelivel, biztos ami biztos alapon. Mivel a játék nagyon hosszú, ezért a leírásban csak a fontosabb dolgokat említem meg, ennek ellenére Ti vizsgáljatok át minden egyes helyet, zugot, szobát, hátha találtok ládákat, amelyekben nagyon fontos tárgyak lapulhatnak (így mindig érdemes kinyitni őket). Ha elfogyna az öngyógyításunk, akkor feltétlenül keressünk egy boltot, és vásároljunk be, valamint megszállottan keressük az állásmentő helyeket is. Ha megszerzünk egy speciális ruhadarabot vagy felszerelést, például a Merman Boots, Power Glove, Iron Flail stb., mindig jól nézünk szét a térképen, mivel olyan addig elérhetetlen helyekre is eljuthatunk, ahol talán valami értékes tárgyra (Life Vessel, Magic Seed stb.) bukkanunk. Azt hiszem, nem maradt más hátra, mint az értékelés. Ebben a pontban viszont elég nagy gondban vagyok a cikk elején említettek miatt, ugyanis karácsonyig legalább nyolc (plusz/mínusz kettő) ehhez hasonló RPG program fog megjelenni, tehát ha adok neki egy jó százalékot, mit fogok adni egy nála még jobbnak (mert, hogy lesz nála jobb, az biztos, persze ez fordítva is igaz; ha gyengébb százalékot adok neki, az meg nem fejezi ki a valóságot)? Szóval állapodjunk meg egy baráti 83%-ban, tekintettel az elkövetkezendő hónapokra. A játék grafikája nagy látványosságot nem ad, de így is elég szép, persze a készítők nem a grafikára akarták helyezni a hangsúlyt, hanem a játékmenetre, ennek ellenére azonban a grafika klasszikus RPG szinten nagyon szép. A zenékre és a hangokra ugyanezt lehet elmondani, mindkettő jól illeszkedik a cselekményekhez. Problémák inkább a játszhatósággal akadnak, idegesítő, hogy a szörnyek újra termelődnek, ritkán lehet menteni és mint már említettem, szabályozva van a nálunk lehető gyógyító cuccok mennyisége. Ezek a dolgok így együttesen bizony néha elég nehéz játékmenetet szülnek, mert ha mondjuk nem lenne ez a szabályozás, el tudnám viselni a visszapótlódó szörnyeket, így viszont nem igazán, legalább lehetne sűrűn menteni. Ennek ellenére a játék elég jól sikerült. Ez egyszerűségének, a történetnek és a játékmenetnek köszönhető, bár néha a készítők mintha elfelejtették volna, hogy RPG-t csinálnak, nem pedig platformjátékot. A játék hosszúságával sem lesz gond, de ez szinte minden RPG-re igaz, bár azért a FFVII-nél jóval rövidebb (de szerintem ez nem szorul különösebb magyarázatra, 3 CD kontra 1, ugyebár). Külön jó pont a játék megnyerésének a hosszúsága, mivel több mint 8 perces záró rajzfilmről van szó, így sok más játéktól eltérően nem egy fél perces animációval szúrják ki az ember szemét.

Veres Miki





A konzolokon – és főként PlayStation-ön – nincs még egy olyan műfaj, ami annyira telített lenne, mint a verekedős anyagok kategóriája. Minden hónapban több is érkezik belőlük, így a sokat látott szem már első ránézésre látja, melyik játék lesz nyerő. Ebben a hónapban például nem nehéz megállapítanom, hogy a Vs.-nek (az időzítés szempontjából) nem volt nagy szerencséje: a túloldalt látható Dead or Alive, és persze a Tekken 3 is jóval túltesz rajta. Pedig egy szegényesebb hónapban jóval több elismerést szerezhetett volna, hiszen amúgy egyáltalán nem rossz anyag.

A Vs. szereplői – mint már megannyi más játékban – bandákba verődött fiatalok, akik az utcák fölötti uralomért, és ezáltal a békéért szállnak ringbe. Négy csoport rivalizál egymással, mindegyiken belül négy tag közül válogathatunk. A figurák kidolgozása tulajdonképpen elég durva, ám a remek helyszíneknek, és a fényforrás szerinti árnyékolásoknak köszönhetően a látvány azért összességében nem csúnya. Például egy metróállomáson verekszünk, ahol a mellettünk időnként elszáguldó szerelvények ablakaiból fehér fények világítják meg a hőseinket. Vagy említhetném a Disco-t, ahol a padló világít mindenféle színben. Mindegyik bandához három helyszín tartozik; ha tehát csak a háttérek sokszínűségét vesszük, akkor a Vs. a kategóriájában mindenképp az élvonalba tartozik. A végtelen füves sportpályától kezdve a magas háztetőig sokféle környezetben küzdhetünk, és vannak kerítéssel körülvett pályák is, mint például a kosárlabdapálya. Ráadásul mindegyik pályához nagyon frankó, kemény zenék tartoznak: techno megszállottaknak igazi csemege ez a program. (Talán egyeseknek mondanak valamit a következő nevek: Pigs in Space, Razed in Black, Los Infernos, Suicide Machine.)



ÖCSÉM NEKEM SZÓLTÁL?



Ez most verekedős játék, vagy magasugró bajnokság?

A játékmódokat számbavéve viszont sajnos már nem olyan bőséges a választék. Először is egy vagy két játékos módban rendezhetünk egy-egy versenyző (VS.) vagy egész bandák közti küzdelmet (Rumble). Aztán van a túlélő mód (Survival), ahol mindenkit tropára kéne verni, beleértve még a saját "haverjainkat" is. A challenge módnál még érdekesebb a helyzet: csak a saját bandánkon belül folyik a bunyó – viszont itt már főnökök is lesznek. Végül az exhibition (bemutató) valójában gyakorlásnak felel meg: egy végtelen (energia nélküli) küzdelem bárkivel – akár a már korábban legyőzött főnökökkel is.

Na de térjünk rá a kezelhetőségre! Gyűlölöm az olyan játékokat, ahol a lenyomott gombra nem reagálnak azonnal a harcosok – márpedig a Vs.-ben – szerencsére ugyan csak kis mértékben de – fel lehet ismerni ezt az effektust. Ez különösképp igaz az ütések elöli kitérésre: az oldalazással gyakorlatilag mindig elkésünk. Felölem lehet annyi kombó, amennyit megjegyezni is képtelenség; ha egyszer a figura reakcióideje miatt a legjobb reflexekkel sem tudok időben hárítani egy egyszerű ütést, az a játék nem lesz a kedvencem. A túloldalon tesztelt Dead or Alive pontosan azért olyan pergő ritmusú, mert minden ütés azonnal elérhető, sőt egymásba kapcsolható, s így tényleg minden csak az ügyességen múlik. A másik – számomra – visszataszító jelenség az az idétlen rugdosás volt, amit a levegőben lévő ellenféllel (mint valami focilabdával) el lehet játszani. Hasonlóképp "zsonglőrködni" ugyan sok más játékban is lehet, de amit itt lehet művelni, az már tényleg túlzás. A bevitt ütések érzékelésével is gondok vannak: nagyon sokszor nem értettem, miért nem talált az ütésem célba. Pedig az irányítás, ami hasonlóan a Dead or Alive-hoz tisztán az ütés és rúgás gombjára van leegyszerűsítve, nem rossz. Ezzel a két gombbal lehet elérni mindent, beleértve még az átdobásokat is. (Segítségképpen az irányító többi gombjára azért beprogramozhatunk bizonyos kombinációkat.)



A diszkó táncparkettje bunyóhoz is remekül megfelel



Ezek a bunyós lányok néha elég szemérmetlen mozdulatokat tesznek



Egyes bandák tagjai szeretnek rikítóan öltözni

De hogy valami pozitívummal fejezzem be a mondandómat, a Vs.-nek kétségtelenül a legnagyobb vonzereje, hogy minden szereplő eltérő stílusban küzd – még csak hasonlóság sincs két figura technikája között. Minden hibája ellenére tehát érdemes azért a Vs.-t kipróbálni, és ha már megvan a Tekken 3 vagy a Dead or Alive, talán még akár megvásárolni is.

V.Z.



DEAD OR ALIVE

ÉLET ÉS HALÁL KÖZT

Virtua Fighter PlayStation-re? Egy Sega játék a Sony gépére? No azért itt még nem tartunk, de már majdnem. A helyzet ugyanis az, hogy a Dead or Alive kísérteties hasonlóságot mutat a Virtua Fighter sorozattal, és ez nem véletlen. A Sega néhány évvel ezelőtt, amikor a Model 2-es játéktermi hardverét a piacra dobta, úgy határozott, néhány arcade fejlesztőgárdának megadja a jogot, hogy felhasználják a korszerű technológiát. Köztük volt a Tecmo is; ennek az egyezségnek lett tehát a gyümölcse a Dead or Alive. A bunyós játék fejlesztése magától értetődően a Virtua Fighter által kitaposott ösvényen haladt: például ugyanazt az irányítást használja, azaz nincs két különböző rúgás és két ütés gomb, hanem teljesen leegyszerűsítve egy ütés, rúgás és védekezés gomb van, s ezekből a lehet a kombókat kialakítani. PlayStation-ön egészen biztosan nem találkozhatunk még egy olyan játékkal, ami ennyire megközelítené a zseniális Virtua Fighter játékokat.



Zackot úgy látszik nem hatják meg Tina bájai

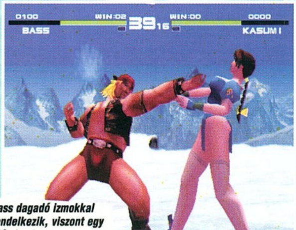
A hasonlóság mellesleg a grafikára is igaz. Átkozottul szépek a karakterek: magas felbontásban, szépen beárnyékoltan vannak animálva – még a hajuk vagy a ruhájuk libbenése is olyan, mint igazából. Érdekességnek mondható a téli pálya, ahol még a leheletük is látszik. A Dead or Alive ráadásul az egyik leggyorsabb verekedős játék (még talán a Tekken 3-nál is gyorsabb), ami ugyebár roppant szapora képfrissítést kíván. A játék mégis majdnem ugyanolyan szép, mint a játékteremben, az egyetlen feltűnő különbség, hogy nincs 3D-s háttér.

A Dead or Alive másik nagy vonzereje a női karakterek. A választható harcosok száma kilenc (plusz a két rejtett), amelyekből három is nőnemű. Igaz, hogy a gyengébbik nem ma már csaknem minden verekedős játékban feltűnik, de elég ha csak az options menü "Bouncing Breast on/off" (Rezgő cicik ki/be) lehetőségét említem, és mindjárt mindenki megértheti, miért kezelem kiemelten ezt a témát. Az ötletet valószínűleg sokan humorosnak (mások meg ízléstelennek) fogják tartani, de azt hiszem fölösleges ennél a momentumnál többet időznünk, mivel nem ez a játék legfontosabb vonása.

A Dead or Alive-ban nekem a legjobban az újfajta ellentámadás tetszett. Az ütéseket nem csak egyszerűen blokkolni lehet, hanem el is lehet kapni mondjuk az ellenfél lábát, és alaposan kicsavarni, avagy – a kiválasztott figura vérmérsékletétől függően – csaknem kitörni. Csak jó reflexeket kíván a dolog (hogy a megfelelő időben ragadjuk meg az ellenfelünket), no meg fürgeséget, hogy nyomban döntsünk, miként vágjunk vissza. Ennek hatására sokkal változatosabb – és még valósághűbb is – a bunyó, nem csak a kombókon múlik a győzelem. A másik újítás, hogy a Dead or Alive küzdőterei körül nincs korlát, de még árok sem – csak egy ún. veszélyes zóna. Ez a gyakorlatban annyit jelent, hogy a küzdőtérről kisétálni még ki lehet, ám ha valaki – egy ütés nyomán – a földre huppan, azonnal felrepül az égbe – mintha csak egy aknamezőn járkálnánk. A robbanások – mondanom sem kell – jelentős sérüléseket okoznak, tehát a veszélyes zónába tévedni nem egy életbiztosítás (habár ettől függetlenül lehet mondjuk egy taktikai fogás).



A táncmozdulatnak tűnő pillanatkép valójában egy jól végzet ellentámadást szemléltet



Bass dagadó izmokkal rendelkezik, viszont egy elég lomha pasas



A brutális Bayman-nel szemben egy cingár nőszemélynek esélye sincs

A progranozók a játékmódokkal sem spóroltak: a szokásos tornán kívül (Tournament) van idő elleni küzdelem (time attack), azaz hogy milyen gyorsan, hány ellenféllel végzünk; aztán van persze két játékos Versus mód, túlélő mód (Survival) korlátozottan visszatöltődő energiával; gyakorlás (Training), aminek a menüjében az ellenfelet és a teljesítendő feladatot is mi adhatjuk meg (és még a speckókat is átnézhetjük); és van Team Battle is, ahol egy öt tagú csapattal indulhatunk a gép hasonló csapata ellen. A végére hagytam a Kumite üzemmódot, ez egy elég meglepő opció: 30, 50 vagy 100 ellenfél ellen állhatunk ki, és majd a legvégén rangsorolják a győzelmeink és a vereségeink arányát.

Ha a tornán győzünk, természetesen nem marad el a jutalmunk: újabb ruházatba öltöztethetjük a kedvencünket, vagy az ún. extra config opciónál kapunk újabb beállítási lehetőségeket. Alapban mindenkinél három öltözék választható, ám a ruhatárakat akár 15 (!) darabosakra is felbővíthetjük. Hogy a gép kikapcsolása után ezek ne vesszenek el, nem árt, ha mindig mentünk állást a Memory Card menüpontnál.

Summázva a véleményemet: a Dead or Alive minden idők egyik legszebb PlayStation játéka – a stílus rajongóinak kár lenne kihagyni. A játékmenetét tekintve pedig úgy érzem, még a Tekken 3-mal is állja a versenyt.

V.Z.

DEAD OR ALIVE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
DUAL SHOCK

✓ ÚJFAJTA KÜZDŐSTÍLUS, ÚJFAJTA SZABÁLYOK
× A KEMÉNYEBB GÉPI ELLENFELEK TÚL JÓL "BIRKÓZNAK", PÁR HALÁLOS MOZDULAT UTÁN RÖGTÖN VÉGÜNK VAN

92%

LEL-TÁR

MAXIMUM FORCE

playstation



Maximum Force "személyében" ismét egy olyan fénypisztolyos, lövöldözős játékot köszönthetünk, ami a játéktermekből költözött át PlayStation-re. A történet a szokásos: egy különleges képességű kommandósként ki kell lyuggatnunk valamennyi felbukkanó terrorista bőrét. Először egy kikötőben, majd egy irodaépületben folyik a tűzharc, végül ha ezt a két terepet megtisztítottuk, a harmadik pályán dzsungelharcosként kell beválnunk. Időnként különböző járművekre pattan fel a hősünk, vannak extra fegyverek is, szóval a pergő akció biztosítva van.

Amikor elsőként pillantottam meg a játékteremben a Maximum Force-ot, őszintén szólva egy kissé meglepődtem. Meglepett, hogy még mostanában is csinálnak olyan fénypisztolyos játékot, ami előre letárolt animációt (azaz egy computer generálta filmet) vetít ki háttérnek - holott a 3D-s grafikával készült Virtua Cop vagy a Time Crisis egyértelműen megmutatta, merre tart a jövő. Ugyanakkor meglepett az is, hogy ez a "régi módi" film mennyire interaktív (azaz szét lehet lőni csaknem minden törékeny dolgot), és hogy ebbe a mesterséges környezetbe milyen jól beillesztették a digitalizált figurákat. A banditák rendesen, természetesen mozognak a terepen, s nem csak egy három fázisú animációval sütik el a puskájukat, hanem - ahogy kell - frankón mondjuk egy hosszú kabát alól villan elő a sörétes puska. Hasonló mondható el a civilekről is: az irodaház parkányán félénken araszol például egy titkárnő, a tengerparton meg strandolók rémüldöznek a puskaropogástól.

Az anyag tehát elég szórakoztató, de azért a Time Crisis trónusa még közel sincs veszélyben.

73%



PGA TOUR 98

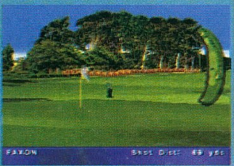
playstation



Bár még életemben nem volt golfütő a kezemben, azért a golf programokkal egész jól el tudok lenni - és ezzel talán nem vagyok egyedül. Nem kell ugyebár pályadíjat fizetni, nem kell gyalogolni: kétségtelenül megvannak a "fotel-golfnak" az előnyei. A PGA TOUR 98 segítségével ráadásul nemzetközileg ismert pályákra nyerünk bebocsátást, szám szerint öt hivatalos pályán próbálkozhatunk. Nyolc különböző játéktípus közül szelektálhatunk, kezdve a gyakorlástól, a különböző pontozáson alapuló bajnokságokig. Ahogy kell, minden ütésnél választhatunk ütőt, s ha épp a lyuk túl távol van, még egy kép a képben megoldás is segíti a célzást. Választhatunk kezdő és profi gépi ellenfeleket, de az igazi móka persze az, ha többedmagunkkal (max. négyen) állunk neki egy partinak. Az opciókat tekintve tehát minden golfrajongó elégedett lehet a programmal - kár, hogy viszont ha a grafikai kivitelezést és a játszhatóságot vesszük, sajnos a PGA 98 csak a középmezőnyben kullog. A 3D-s környezetet nemigen használták ki, még a visszajátszásoknál is csupán két kameranézet van. Csak emlékeztetőül: az Actua Golfban akár azt is megtehetjük, hogy "körbesétálunk" a pályán. További negatívum, hogy hiába van a kép a képben megoldás, ha egyszer - az akadozó grafika miatt - alig lehet finoman célozni. Azt pedig már csak zárójelben jegyzem meg, hogy az apró részletekről teljesen megfeledkeztek - például nem dühöng a játékos, ha egy ziccert szúr el, stb.

Az EA Sports szlogenje tehát ha úgy vesszük, nem hazudik: minden benne van a játékban - az már más kérdés, hogy azt a mindent egy kicsit igényesebben is meg lehetett volna csinálni.

65%



TETRIS PLUS

playstation



Ha van olyan játék, ami sose megy ki a divatból, az kétségtelenül a Tetris. Jól tudják ezt a szoftvergyárosok is, hiszen elég egy apró kis ötletet hozzátenni az egyszerű de nagyszerű alapjátékhoz, és máris le lehet egy újabb bőrt húzni a témáról. Jelen esetben ez az ötlet nem más, mint egy kis figura bevitele a játéktérre. A Tetris Plus ún. Puzzle üzemmódjában egy kincsvadász professzor asszisztensét alakítjuk, aki abban segít a mesterének, hogy az általuk vizsgált ősi romoknál a szükséges helyekről a törmeléket eltakarítja. A gyakorlatban ez annyit jelent, hogy játéktéren ott grasszál a professzor, és nem az a lényeg, hogy ne érjen fel a plafonig a "törmelék" (azaz a lehulló elemekből álló kupac), hanem csak arra kell ügyelni, hogy a doki lejusson a földszintre, ergo elbontsuk alóla a már eleve ott heverő halmot. Ha viszont netán ehelyett még inkább ráteszünk "egy lapáttal" a kupacra, tudós barátunk egyszerűen felmászik a legtetejére. Végül is az a dologban a nehézség, hogy idővel a plafon leereszkedik, azaz ha nem vagyunk elég gyorsak, agyonnyomja a gazdánkat. Az alkotók 80 féle kupacot készítettek a Prof alá, de csinálhatunk saját pályákat is, ugyanis mellékeltek egy pályaépítő opciót is. S ha már az opcióknál tartunk: ugyanezt a professzoros játékot játszhatjuk egymás ellen is (átküldözgetve egymáshoz a fölös elemeket), vagy ha ahhoz van kedvünk, játszhatunk a Tetris klasszikus verziójával is.

Ha engem kérdeztek, szerintem nem rossz játék ez a Tetris Plus, bár az a bizonyos "plus" azért úgy érzem, egy kicsit kevés.

76%



SUPER PANG COLLECTION

playstation



A régi játéktermi sztárok kedvelőit bizony előszeretettel kényeztetik mostanában a cégek. A Capcom valószínűleg sokak titkos vágyát teljesítette azzal, hogy egyetlen PlayStation CD-re "felpakolta" az eddig megjelent összes Pang automatát. Szinte már történelem, ami ezen a CD-n van, tudniillik az első Pang, a Pomping the World még 1989-ből származik. A játék - a Tetrishez hasonlóan - örök érvényű darab, hiszen egy roppant egyszerű, ám annál szórakoztatóbb ügyességi anyagról van szó. A játékban egy kis figurát irányítunk, aki csakis felfelé tud a "lándzsáival" tüzelni. A cél pofon egyszerű: adva van bizonyos számú pattogó buborék, és ezeket nekünk ki kell pukkasztanunk. Ám vigyázni kell, ugyanis a buborékok osztódnak, és bármelyik darab találja is el hősünket, azonnal életet vesztünk. Ha tehát sok az apró repesz, szinte lehetetlen ép bőrrel megúszni. A különböző hátterű pályák egy képernyőt tesznek ki, ezeken többnyire létrák és platformok is el vannak helyezve. A játékba a plusz fegyverek és az eszközök visznek további változatosságot, amiket a széttörhető platformokból lőhetünk ki. Ezekkel például lelassíthatjuk, leblokkolhatjuk, vagy szétrobbanthatjuk a buborékokat. A játék '90-ben megjelent folytatása tulajdonképpen lényeges újítást már nem tartalmazott, csupán egy új üzemmódot "találtak fel", ahol folyamatosan új buborékok potyognak be a pályára. A Pang 3-ban a leglényegesebb változás pedig mindössze annyi, hogy több figura közül választhatunk - van köztük például, aki átlósan tud lőni.

A Pang rajongók tehát - ha jól sejtem - gondolkodás nélkül kicsengetik a CD árát a boltokban, de bátran javaslom a játékot azoknak is, akik még csak most ismerkednek a témával.

83%



MEGA DRIVE

	Fogy. ár	Akciós ár
AERO THE ACROBAT	5990.-	
CHESTER CHEETAH	5990.-	
DRAGON'S REVENGE	7990.-	
DYNAMITE HEADY	9990.-	
ECCO THE DOLPHIN 2	7990.-	
EX MUTNTS	6990.-	
FIFA 98	13990.-	
LAND STALKER	8990.-	
LIGHT CRUSADER	6990.-	
LION KING	9990.-	
MORTAL KOMBAT 2	7990.-	
MORTAL KOMBAT 3	9990.-	
NBA LIVE 97	9990.-	
NHL 97	6990.-	
OTTIFANTS	8990.-	
PSYCHO PINBALL	7990.-	
REAL MONSTERS	7990.-	
RUGBY WORLD CUP 1995	7990.-	
SMURFS 2	11990.-	
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	12990.-	9990.-
STAR TREK :DEEP SPACE NINE	12990.-	7990.-
SUB TERRANEA	8990.-	
THOMAS THE TANK ENGINE	7990.-	
TOY STORY	9990.-	
VECTORMAN	9990.-	
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOURS	7990.-	

SNES

	Fogy. ár	Akciós ár
DOUBLE DRAGON V	9990.-	
KENDO RAGE	5990.-	
PUSH OVER	3590.-	
UNTOUCHABLES	5990.-	
X KALIBER 2097	8990.-	

SNES PAL CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
ASTERIX	11990.-	
BEAVIS & BUTTHEAD	9990.-	
BIG SKY TROOPER	11990.-	7990.-
BOOGERMAN	12990.-	
DONKEY KONG COUNTRY 2	14990.-	
DONKEY KONG COUNTRY 3	14990.-	
FIFA 98	14990.-	
IZZY 'S QUEST	7990.-	
KIRBY FUNPACK	14990.-	
MOHAWK & HEADPHONE JACK	9990.-	
PILOT WINGS	6990.-	
PRIMAL RAGE	9990.-	
REAL MONSTERS	9990.-	
REVOLUTION X	12990.-	9990.-
SUPER TENNIS	6990.-	
TETRIS ATTACK	6990.-	
WEAPONLORD	12990.-	9990.-

GAME BOY

	Fogy. ár	Akciós ár
ADVENTURE ISLAND	6990.-	
ALADDIN	6990.-	
ASTERIX	6990.-	
ASTERIX & OBELIX	7990.-	
BATMAN FOREVER	6990.-	
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-	
BIONIC COMMANDO	6990.-	
BUGS BUNNY 2	6990.-	
BUST A MOVE 2	6990.-	
CHASE HQ	6990.-	
CONTRA ALIEN WARS	6990.-	
DAFFY DUCK	6990.-	
DARKWING DUCK	7990.-	
DENNIS THE MENACE	6990.-	
DESERT STRIKE	6990.-	
DONKEY KONG	6990.-	
DONKEY KONG LAND	6990.-	
DONKEY KONG LAND 2	7990.-	
DONKEY KONG LAND III	7990.-	
DOUBLE DRAGON II	6990.-	
DUCK TALES	6990.-	
EMPIRE STRIKES BACK	7990.-	
FLINSTONES	6990.-	
GREMLINS 2	6990.-	
HERCULES	9990.-	
HOME ALONE 2	7990.-	
INDIANA JONES & LAST CRUSADE	7990.-	
IRONMAN XO MANOWAR	6990.-	
JAMES BOND 007	7990.-	
JUNGLE BOOK	6990.-	
JURASSC PARK 2	7990.-	
JURASSIC PARK	6990.-	
KIRBY S PINBALL LAND	5990.-	
LION KING	6990.-	
LITTLE MERMAID	7990.-	
LOONEY TUNES	6990.-	
LUCKY LUKE	6990.-	
MEGAMAN II	7990.-	
MICKEY MOUSE DANGEROUS ...	7990.-	
MICRO MACHINES	6990.-	
MORTAL KOMBAT 3	7990.-	
NIGEL MANSEL	7990.-	
PINBALL MANIA	5990.-	
PINOCCHIO	7990.-	
POCAHONTAS	7990.-	
POOL	7990.-	
PRIMAL RAGE	6990.-	
RETURN OF THE JEDI	7990.-	
ROAD RASH	6990.-	
ROBIN HOOD	7990.-	
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-	
SMURFS	6990.-	
SMURFS 2	7990.-	
SMURFS NIGHTMARE	7990.-	
SPEEDY GONZALES	6990.-	
SPIDERMAN XMEN	6990.-	
SPY VS SPY	6990.-	
STREET RACER	6990.-	
SUPER BATTLE TANK	6990.-	
SUPER HUNCHBACK	6990.-	
SUPERMARIO LAND 2	6990.-	
TALESPIN	7990.-	
TAMAGOTCHI	7990.-	
TARZAN	6990.-	
TAZ MANIA	6990.-	
TETRIS	5990.-	
TETRIS 2	6990.-	
TETRIS PLUS	6990.-	
TINY TOONS MONTANAS ...	7990.-	
TINY TOONS WACKY SPORTS	7990.-	
TRUE LIES	6990.-	
WARIO LAND	6990.-	
WARIOLAND II	7990.-	
WATER WORLD	6990.-	
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-	
WORLD CUP 98	7990.-	
WORMS	7990.-	
WWF RAW	5990.-	
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-	

SEGA GENESIS CARTRIDGE-OK

	Fogy. ár	Akciós ár
BELLES QUEST	7990.-	
ONSLAUGHT	6990.-	
OUTRUNNERS	5990.-	
SOCKET	7990.-	

	Fogy. ár	Akciós ár
MEGA MAN	7990.-	4990.-
WIZARD PINBALL	8990.-	4990.-
WWF RAW	5990.-	3990.-

VISZONTELADÓK FIGYELEM!

Legolcsóbb forrás a hivatalos forgalmazótól!

Várjuk mindazon boltok jelentkezését, akik HATALMAS viszoneladói kedvezmények mellett forgalmaznák a legújabb **PSX** és **N64** játékainkat, valamint az **576 KONZOL** újságunkat.

Továbbra is biztosítjuk, hogy minden viszonteladónk nagy mennyiségben ingyen juthat hozzá a legújabb játékok promóciós anyagaihoz.

Árlistánkért és további információkért hívja a **35-90-576**-os telefonszámunkat.

FIGYELEM!

1900 előtti, régi, értékes könyveket keresek megvételre. Az üzleteink által forgalmazott, az 576-ban meghírdetett programokat is adhatok a keresett könyvekért. Telefon: 3295-303 (9-14 óráig), vagy az újság címén: 1389 Budapest Pf. 132.

AZ 576 KByte AZ EA A Virgin Interactive entertainment AZ ocean A MICROPROSE ÉS

AZ INFOGRAMES HIVATALOS MAGYARORSZÁGI FORGALMAZÓJA

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot........................példányban

Megrendelő neve:..

Címe:..

....

Irányítószám:..

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

AKCIÓS SZELVÉNY

Akciós áraink csak ezzel a szelvénnyel együtt érvényesek. Egy szelvény több játék vásárlására is jogosít!

576 KByte

576 KBYTE SHOP

A MEGSZÁLLOTT KONZOLOSOK BOLTJA!



A hely, ahol játszva vásárolhatsz:

1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.

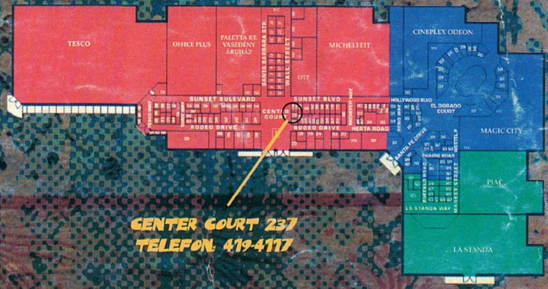
TELEFONSZÁMUNK : 35-90-576



576 KBYTE A PÓLUSBAN IS!

Pólus Center, Center Court 237 Tel.: 419-4117 (A szökőkútnál)



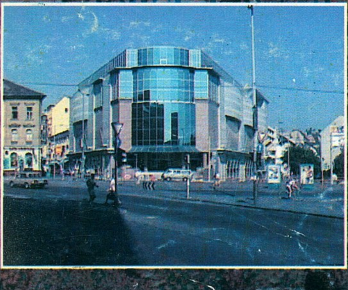


FIGYELEM!!! FIGYELEM!!!

ÚJ BOLTUNK NYÍLT A MAMMUT BEVÁSÁRLÓKÖZPONTBAN

Budapest, II. kerület, a Széna téren
2.emelet, a Libri könyvesbolt mellett Telefon: 345-80-76

FIGYELEM!!! FIGYELEM!!!



VÁRUNK HATALMAS NYÍTÓ-AKCIÓNKKAL!

